责任编辑：海鹰



ISBN 7-80595-690-1



ISBN 7-80595-690-1/G · 17

定价：6.50元

游戏批评 第六辑

远方出版社

游戏是人类的天性　批评是前进的动力

第六辑

游戏批评

激突前夜：2000年游戏业

丰田淳　冈本吉起

游戏名人对谈录

经典：红发少年的冒险日记（《伊苏国》下）

三栖人：EVA的辉煌（下）

特稿：《射雕英雄传》灯下评析

专题："钱"景无限的电玩市场

讲座：魔杖、游戏策划基础

厂商：制作女神灵怪部屋的ATLUS

文摘：SS和DC表现比较

文摘：当游戏机不再是游戏机

三角地：《批评》之批评

游戏机价格与汇率

2001.3.1

次世代丛书


Nisekoi
ANIME NEW TYPE

游戏人生

2001年1月6日，法国巴黎北部的圣丹尼斯举行了一次大型的电脑游戏比赛，来自世界各地的600名高手汇集一堂，在《竞技场》、《星际争霸》等游戏中进行50小时不间断拼杀。图为电脑『大会战』的『战场』。



C O N T E N T S

月刊 **游戏批评** 第六辑

壮士断腕 春光依旧

春节前后,世嘉终于壮士断腕,宣布DC停产。虽然这个消息来的并不突兀,甚至是理所当然,但还是让许多玩家震惊和惋惜。毕竟DC有"莎木"(还有让人期待的续集)、"世嘉GT"、"格兰蒂亚Ⅱ"、"梦幻之星",还有一直令人期待的"樱大战3"……日本玩家和业界的反应我们还不知道。"有朋自远方来",国内DC的D版盘刚"快意"了几个月,我们刚抱一点希望,刚大呼过瘾,朋友却永远的"走了"。确实有点太残酷了。

DC虽然是今年宣布停产的,但它明显只是世嘉长期绝望苦战的一个自然结果。我们有理由把它做为2000年消息的一部分。因此,这一期的大特辑:"激突前夜——2000年游戏业"也涉及到DC停产的问题,并把它做为2000年业界一部分。专门分析可以参看《电软》第三期王骏生和叶展的新闻分析,及《菜鸟通》第4辑编辑部的评论。

在这一期的大特辑中,我们邀请了两位专业人士参加座谈,除大家熟悉的叶伟先生外,还有一直活跃在业界的上户文雄先生,这是他第一次接受杂志的采访,希望以后再有合作。上户先生的观点和叶伟先生不尽相同,有些甚至相反,我们照实登录。一方面是有观点交锋、冲突、给观众以启迪和评判是好事。另外电子游戏的魅力之一就是业界的战争。因为平台的不同,王者只能是一家,就有了无限的谈资。就象是足球比赛,观赏固然重要,预测、悬念、期待、评论、争吵也是足球的魅力之一。对于游戏业几家恐龙级企业间的竞争,涉及的因素很多,本来就胜负难料。仁者见仁,智者见智,是一件很平常的事。

"大特辑"之所以定名为"激突前夜",是因为2000年虽然有PS2的一家独秀和DC的苦战,但并未形成真正的高手过招。NGC和XBOX都是今年发售,预计真正交火或初见端倪还要等到2002年吧。

下一辑(第7辑)我们将刊登"大特辑:恋爱养成游戏",全面介绍受到玩家喜爱的恋爱养成游戏的发展历史、特点和演变,并介绍其中的经典游戏,是一篇介绍游戏类型的重头文章。对提高读者的审美品味、欣赏水平和游戏知识都开卷有益。

暮春三月,江南草长,杂花生树,群莺乱飞,这是古代文人对春天的热烈赞颂。时代变迁了,但人们对生活的热爱是心犀相通的。何况对玩家而言,还多了那么多精彩的游戏软件,会比前人生活得更快乐、更幸福。

应该的。

C O N T E N T S

月刊 **游戏批评** 第六辑

报刊文摘

三角地

连载篇

游戏批评(第六辑)

电子游戏软件杂志社编

出版发行:远方出版社
(呼和浩特市新城区老缸房街15号)
印 刷:北京新华印刷厂
执行编辑:王磊
装帧设计:文心
开 本:850×1168毫米 大1/32
印 张:4.5 字数:130千字
2001年2月15日第1版

ISBN 7-80595-690-1/G·178 定价:6.50元

激突前夜
2000年游戏业
回顾与展望

主持人:阳火

嘉宾
上户文雄:业内专业人士,对电子游戏有长期深入的研究

嘉宾
叶伟:上海育碧软件公司资深设计师,项目经理

主持人（以下简称主）：今天非常高兴能邀请两位先生参加这个座谈。记得上一期《游戏批评》登过一篇关于过年的漫画。其中一句感慨就是一过新年，总要对过去的一年有个总结，对新的一年立下新希望。尤其2000年是20世纪的最后一年，似乎就更有总结的必要。总结可以有两种方法：一是以2000年为20世纪的结束，象《菜鸟通》第3辑上就有一篇文章叫"二十世纪的遗产——最佳游戏50"，是站在游戏业世纪更替的立场立论的。还有一种办法就是2000年就是2000年，跟1999年没什么分别。这是以年为单位的。今天我们读2000年游戏业是第二种立场。今天座谈范围大致分三个方面：一是游戏主机，二是游戏厂商，最后是游戏软件，大致把游戏业的主要方面都包括在内了。

电子游戏和电脑游戏有一个很大区别，就是有一个游戏主机的竞争。这在PC GAME几乎不存在。所以如果有人回顾PC GAME2000年，大概只能谈第二、三方面，PC平台就没什么的好说的了。而我认为游戏主机之争恰恰是TV GAME的魅力之一。主机玩家都有支持的对象和偏好，有时几乎没有什么理性。就象是球迷看足球，有偏见、有爱好、有悬念，这些都超出了足球比赛的本身，但却是足球魅力不可分割的一部分。电子游戏有主机之争，不知谁胜谁负，性能也不好一下子比出高低，大家也就有好多高见可以发表。不过你细想一想，好象也不仅是"口水战"，玩家如果站错队，买错主机，好象也挺倒霉的。无怨无悔的铁杆玩家当然有，但看看自己心爱的主机失败，心里一定有悲怜的感觉。DC刚宣布停产，也不能说没有一点思想准备，但小编们还是很震惊的样子。我想玩家也是吧。这一次世嘉是一幅"永别"的样子。过去我们总说世嘉是"屡败屡战"，这一次看来是"屡战屡败"啦。

据我所知，叶先生和上户先生对游戏业的很多观点和看法并不相同。正象我上面说的，这样才挺好玩的。所以请二位畅所欲言。我想只要你们敢讲，读者就敢听（笑）。是"无知者无畏"吧（笑）。

2000年二月游戏界大事记

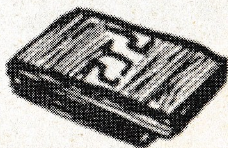
①《莎木》如期于1999年12月29日发售，其品质之高令全体世嘉迷为之振奋，SEGA的股价也上升了约11%。

②SQUARE宣布该社的「FF8」已在全球销售600万份，而「FF7」在97年销售570万份，至今总销量为724万份。

2000年三月游戏界大事记

①2000年3月15日，第十四届日本GOLDEN DISK大奖颁奖仪式上，王菲演唱的「FF8」主题曲「Eyes On Me」获得「Songs of the ear（洋乐）」奖，这是游戏音乐第一次获得正规的音乐大奖。

②3月21日，PS2主机发售前三天共售出98万台。



硬件 HARDWARE

PS2、GBA霸主地位无可动摇

DC的停产应该是主机市场最引人注目的变数之一，世嘉能否成功转型，尚有众多疑问。PS2主流机种的地位，几乎不可动摇。WS是否标志着反任天堂集团的集体反扑。

PS2是索尼全体战略的一枚棋子

主：如果评选2000年大世纪，第一位大概还属PS2的发售。虽然有任天堂的NGC和微软的XBOX的牵制，PS2的销量仍旧非常猛。到今年三月底一年的时间，预计PS2的全球销量将达到1100万台，这是个惊人的速度和数量。考虑到索尼的实力和领先的优势，好像有大局已定的感觉。

叶：本来是没有，现在好像全部倾向于PS2了，大概是世嘉表态的缘故。（笑）

但世嘉究竟能否成为PS2获胜的主力军，现在还很不好说，我们必须先看到它的作品以后才能下结论。

今年值得注意的事件有三个：世嘉的动向；微软的拉拢成绩和任天堂的对策。从表面上看，索尼如今在日本风光无限，但是它的基础非常薄弱。任天堂只要思路和策略对头，是很容易做出反扑的。因为索尼的最大弱点是现在手头的这批玩家的不稳定性，一旦无法在他们手里讨得好处，名气、实力都不在索尼之下的任天堂就有机可乘了。

上户：说到2000年游戏业主角只能是PS2。她引发的并不仅是一场游戏主机的竞争，而是电子界视听娱乐的全面战争。人们都在谈论PS2机能较XBOX差几倍，谈论PS2游戏如何难以开发。殊不知，在SONY的战略中，作为游戏主机的PS2只是其中一部分，由PS2带动的DVD家庭视听市场全面活跃，使SONY真正得到了为游戏界忽略的重大收益。（主：可能与索尼同时是音像公司有关。它有一个全局性的战略，集团内部会有一个互动性的整合）未来PS2与XBOX之争（个人认为霸主

2000年三月游戏界大事记

③3月10日，微软公司在美国「游戏设计者研讨会2000」上和日本东京两地，同时向全世界公布了其加入家用游戏业的计划，并宣布该公司最新研制的专用游戏机「X－Box」将于2001年秋天发售。

④3月25日，任天堂宣布明年将发售与携带电话一体型的GAME BOY ADVANCE掌机。正在家用机市场上苦战的任天堂公司，希望利用此产品拓展携带电话型游戏机的新市场。

2000年四月游戏界大事记

①2000年4月，PS游戏《随身玩伴》出人意料地获得cesa大奖。此外，获得优秀奖的有「口袋妖怪·金银」、「最终幻想8」、「人面鱼」、「劲舞革命」等。

之争只可能在这两台主机之间展开）完全是两个多媒体终端之争。过上个一两年，你定会发现，哪台主机游戏更好玩只是一个很片面的比较，哪一方具有更广的外沿可能，和更尖端的娱乐服务（网络、家庭娱乐客户端）才真正是这两大王者的胜利关键。同时，由EE引发的CPU竞争也是PC市场产业巨大波动的关键。两方的霸主都想在对方的领域内打破单方制霸，这实是有趣的局面。

2001年仍旧有PS的“第二春”

主：从2000年的市场销售来看，PS还有不错的成绩，它还能撑多久呢？

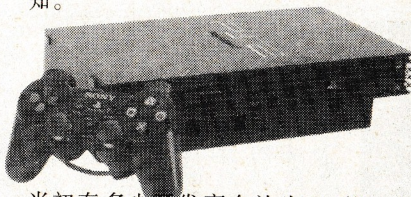
叶：从业界内部的概念看其寿命是到今年底为止。但是如果新主机缺少佳作，仍然可能有2～3年的寿命。毕竟主机的普及量较大，只要还有厂商支持，依然会有顽强的生命力。

上户：在一年之内，作为家用主机的PS基本消亡，但PS游戏软件制作应仍在持续，甚至会有一个出人意料的小高潮。家用主机的功能随着PS2的普及将逐渐被取代，但相应之时，便是PSone也普及到了一定的程度，因此，PS软件的销售不会就地停滞，反而会在一段艰难的静止过后迎来活跃的第二春。PSone一身具备着三大过渡期：从PS到PS2的过渡，从家用到便携的过渡，从“PSone”到“PS2one”的过渡。

主：这种说法还是第一次听说！不过PS2ONE这个词感觉有点怪怪的。

上户：如前所述，SONY要使自己的产品遍及消费者生活的每一角落，她便不会放弃任何一点既得利益。PSone是整个SONY战略跨出去的一小步，由此开始逐步展开娱乐终端制霸的战略步调，彼此的连结终将形成一条康庄大道。个人有个尚无根据的臆猜，“PS2one”已在开发之中，目前只是尚未解决技术难度及合适成本的时机。由此又想到PS2的定名是要承袭PS的七千万市场，而“PSone”的定名又有些暧昧，既不叫“PSmini”，也不叫“PSZERO”，那么未来的便携式PS2是否也早早地定名为“PStwo”也未为可知。

PS2“无意的刁难”



主：PS2软硬件销售比率很低，而且游戏厂商对其开发环境抱怨不少，似乎PS2主机的诞生对游戏界的推向繁荣方面并没起到良好的作用，是否说明其在硬件设计上有失误的方面。

叶：任何硬件都会有不足的地方，开发环境总是慢慢熟悉起来的。现在想想，当初有多少开发商会认为PS的开发环境很优秀呢？关键是主机的定位不能太模糊，不然开发商对市场无法有正确估计。

游戏主机还是应当以纯游戏为主，多媒体中心的概念是错误的。索尼一旦明白了这一点，PS2的希望就会增大。

上户：软硬件销售比率低？那么有没有算上PS2推动的DVD呢？不要以为这是抬扛，而是惯于站在一个角度的我们失误的忽略。从一开始我就认为，PS2不是单纯的游戏主机，也不会单纯为玩家所造，SONY战略中不会是“游戏界制霸”那么简单。哥伦比亚影片公司敢于和SQUARE一起掏出那160亿日元拍摄最终幻想电影，也单纯想靠“大片印象”来盈利吗？一个良好的开端，无数将来的可能，在家电业呼风唤雨的SONY，熟谙此道。微软叫阵SONY，不是因为PS卖得有多么多，而是用自己的财力和电脑界的实力来挑战家电帝国。宣传是从游戏主机开始的，而真正的竞争恰恰是在玩家看不到的其他地方。



PS2盘活了DVD市场。

至于开发环境，未必是SONY一个致命的错误，SONY电器何曾有过如此重大的失误呢？PS2热潮当前，大家也便忘了久多良木健早早便说过的PS3计划。因为要竞争，不能采取WINCE而改用LINUX，PS2心脏EE又是寄予SONY巨大野心的新利器。所以，对于那些因利益而不得不跟随的软件厂商而言，迎合他们吗？还是让他们适应自己？PS2是一个新的视听娱乐标准，那么其所对应的技术指标也必须贯彻到这些日渐守成中庸的大佬心中。当一年以后，PS2与XBOX交战正酣，我们将听不见现在的抱怨，而是左右来回的旋舞，跳一场赚钱华尔滋。到了PS3时代，他们回过首来，是斥骂还是感激SONY现在“无意的刁难”呢？

一句话，令人皱眉的东西固然不算完美，但令人失去感觉的东西，才真正是进化过程中的罪恶。

PSONE真正的用意是什么？

主：改良型主机“PSONE”发售的意义是什么？难道仅仅是代表着PS主机的生命力吗？

叶：这是索尼学习任天堂的经验以后，延长自己主机寿命的一种改进方式。PSONE是索尼进一步开拓“非玩家”市场的一招妙棋，但这个行为对软件公司来说，可能没有太多的益处。

上户：我想应该还另有阴谋（笑）。SONY的野心是使不具备掌机功能的PS代替一部分掌机功能。但大家千万不要误会我说的意思是SONY也要介入掌机市场。记得在很久以前一篇拙文中提到过，掌机的魅力有很大一部分来自于“无意识娱乐行为”。在地铁、在车站掏出GB来玩一玩口袋妖怪，和在家里玩DQ7是完全不同的。掌机的随意性更高，而在玩家无意识的娱乐

之中，任天堂所赖以坐享功利的陈腐游戏理念也悄悄地灌输进了玩家的大脑，从此成为阶下之囚。如今 SONY 在 PS 晚期推出“PSone”，就是很隐蔽地在锻炼用户的娱乐习惯，渗透许多新型游戏(传统玩家名之为“垃圾”)中出现的新理念，以适应新时代主机和新时代游戏，以此来对抗任天堂的长年腐蚀。“PSone”的出现是必然，通过改造而增强玩家适应性，从此达到“随处可见的 SONY”，将成为 21 世纪视听娱乐媒体的标准名词，这才是 SONY 的志向，而不是什么单纯地在游戏业制霸。

PSONE是索尼野望达成的利器？

世嘉转型，问题多多

主：世嘉公司已经连续 4 年亏损，并且是日本上市公司业绩最差企业之一，面临着家用主机业已停产，企业子公司化，是否意味着世嘉已经处于非常尴尬的境地，已经很难翻身了呢？

叶：关于世嘉的问题，因为最近公布了资产重组等重大变更新闻，我更愿意多说一些自己的想法。世嘉一月三十一号下午作的正式宣布，由于工作的关系，我几乎同时收到了消息(编者按：是指 DC 将要全面停产的消息)。说老实话，虽然早已有了思想准备，但是看到的时候我仍然感到很大的震惊。相信不单单是我，许多玩家——尤其是世嘉追随者肯定一时都无法接受这个转变。

现在的问题在于：世嘉的纯软件化，究竟是一种认识到了自身问题而最终实行的一种理智的行为，还是迫不得已的最终的孤注一掷？我个人认为后者的可能性更大一些。因为世嘉自己都在致玩家的公开信上称自己的行为“是一个对未来的赌注”，可见世嘉对自己究竟能否走好软件化这条路，心里也实在没底。

2000年四月游戏界大事记

② PS2 发售初期，由于新型 8M 记忆卡产量不足，导致主机销售受阻。

③ SEGA 公司 3 月期业绩预测与先前的预测相比下滑了 353 亿日元(约合人民币 27.2 亿元)。为了能进一步巩固公司的事业，SEGA 的控股公司 CSK 总研的大川功会长决定向 SEGA 增资 1000 亿日元（约合人民币 77 亿元）。下滑原因是日本国内 DC 主机销量不如意，原本计划在下期销售 110 万台 DC 主机和 875 万份 DC 软件，改为销售 60 万台 DC 主机和 430 万份 DC 软件。

2000年五月游戏界大事记

5 月 22 日，由于 DC 主机在日本的销售情况已临近冰点，SEGA 现任社长入交昭一郎被迫辞去 SEGA 社长职位，社长一职由原 SEGA 集团会长大川功接任。

从表面上来看，各大主力硬件商对世嘉的转变都非常注意，他们普遍认为世嘉的加入将是自己在新一代游戏主机之战里获得胜利的重要保证。特别是微软，当世嘉发表了明显倾向于 PS2 主机的声明之后，还特地召开记者招待会，声称“凡是 PS2 有的世嘉游戏微软都会有，而 XBOX 有的世嘉游戏 PS2 还不一定会有”，试图以此来稳住军心。

世嘉现在显然成为了一个人人争夺的香饽饽，但这却不能掩盖住其“票房毒药”的本质。我注意到并不是所有人都对世嘉转型唱赞歌的，就在世嘉股票疯狂上涨的同时，穆迪股票评等却将 SEGA 长期债信评等由原本的 B2 往下调整到 B3，这看上去不同寻常的举动极有道理，是对世嘉充分研究了解之后做出的正确判断。

为什么这样说呢？首先，了解世嘉的人都知道，世嘉从来就不是一个纯粹的软件商。世嘉以前所推出的所有软件，无论是街机或者是家用机，都与其硬件紧密结合，现在通过行政手段强行剥离，虽然减少了硬件亏损带来的拖累，但却会严重阻碍软件开发的进行。试想，一个从来没有在其他主机平台上开发过软件的公司，面对一个自己毫不熟悉的平台，短期内能够有多大进展？业界经常评价说“世嘉的软件开发技术能力是全世界最高的”——甚至连世嘉自己也这么想，但那是建立在对自己开发的硬件百分之二百熟悉的基础上的。我们可以相信“世嘉有能力发挥出 DC 百分之二百的实力”这样的宣传，但是世嘉凭什么让业界相信他能比参与 PS2 硬件设计的 SCEI 和 NAMCO 更出色地完成 PS2 游戏的开发工作？索尼会把自己掌握的一切完全透明地交给世嘉吗？世嘉可能象了解 DC、SS 那样地了解 PS2 硬件特性吗？作为一个业界人士，我个人持绝对否定的态度。现在所有人对世嘉的期望都很高，然而一旦因为对硬件掌握能力的关系，世嘉没有能够在第一时间交出令人满意的答卷，反弹的压力也就更大。如果连续几个产品销售成绩不佳，世嘉的声誉将受到更大的影响——非常令人担心的是：这一切发生的概率将会是很大的！

其次，我们也有必要问一句：世嘉的软件真的那么受玩家欢迎吗？世嘉所

2000年六月游戏界大事记

① 美国 SEGA 日前推出了自己的网络服务业务 (ISP)，为了吸引客户，只要在 SEGA 的网络公司登记 2 年上网服务，而每月的上网费用为 $21.95，就可以免费获得一台 DC，SEGA 希望通过网络功能的普及再推销出 400 万 DC。

② 世嘉发布新闻表示，公司新世代主机 DREAMCAST 在全球的销售量已经突破 580 万台。世嘉表示这将使公司的全球网络策略更加灵活。

③ CAPCOM 的著名制作人三上真司最近在接受记者采访时公开抱怨 PS2 的开发环境，他表示相比之下开发 DC 游戏要比开发 PS2 游戏容易多了。CAPCOM 的 PS2 软件『鬼武者』成本急剧上升、『恐龙危机 2』从 PS2 版改回 PS 版，都是因为开发困难而造成的。

推崇的那种游戏性至上的游戏，在今天真的还能够受到大多数玩家的欢迎吗？如果真是这么有号召力的话，世嘉自己的主机为什么从来也没有因为自己的软件而大卖过呢？？

这真的是一个很致命的问题，但却不是人人都看的出来。研究一下世嘉的情况可以发现，世嘉拥有一批非常固定的消费者。世嘉推出过那么多的主机，买来买去的几乎都是这个圈子里的玩家，更多的普通形态的消费者，其实对世嘉是毫不在意的。

据日本FAMI通的数据，世嘉历史上卖得最好的家用软件是土星时代推出的VR战士2，总共销售了170万套。但是这170万套的买家在购买这个软件之前，90%都已经拥有了土星主机。而与DC同时推出的世嘉旗帜产品VR战士3也仅仅卖出了40万套！这说明了什么？说明了世嘉软件严重缺乏号召力，玩家不会因为世嘉的游戏去买世嘉的主机；说明在软件方面，世嘉根本没有条件成为主宰业界的主要力量。可以肯定的说，哪怕是即将在PS2上推出的VF4，它的销售成绩也绝对不会比当初VF2好，世嘉指望换了环境就可以在软件上翻身是不可能的。

尽管《VF4》宣布加盟PS2，但真正青睐她的，会是索尼迷们吗？

主：关于世嘉变为纯软件公司的决定，有些人认为是世嘉的翻身之路。我非常同意你的意见，这个问题绝对没有那么简单。首先，世嘉是一个传统上软硬件兼顾的公司，而且硬件技术和人才都很优秀，一下子转型为软件公司，其组织机构、人员配置、企业文化都会有一个痛苦的转型过程。另外，世嘉硬件有点软，世嘉的软件真的那么硬吗？似乎也有疑问。2000年日本100款最畅销游戏排行榜中，DC只占7款。其中由世嘉制作的只有“莎木”和“GT赛车”两款而已（见本辑资料篇）。在20世纪最值得纪念的50部游戏中，世嘉游戏只有3部，是相当可怜的。（参看《菜鸟通》第三辑）软件实力似乎也不无疑问。

叶：从纯技术的角度来看，世嘉的DC主机和相关的软件，是这个公司有史以来最成熟、最优秀的产品。但这个产品却是公司历史上最短命的。从市场的角度来分析，世嘉这次DC的惨败，主要就是软件对已经变化了的市场极度不适应造成的。在这种情况下，我们有理由怀疑世嘉软件自身的受欢迎程度，我们应该想到：也许软件化根本就不会实现世嘉“将世嘉的优秀游戏推广到全世界”的美好意愿？！

如果不是经济上遭受了巨大的挫折，硬派的世嘉决不会走出今天这一步。世嘉今天的行为，并不是一种自发的转变，而是环境逼迫下的无奈选择。公司上下内外，根本就没有对这种巨大的转变作好心里上的准备。看过世嘉记者招待会全文的人都会产生这样一个印象：世嘉的决断太仓促了，不但仓促而且显得慌乱，有一种狗急跳墙的感觉（请原谅我用这个形容词）。我非常担心这种心态下的世嘉会从此一蹶不振，如果世嘉转型后中短期利润没有显著提高的话，也许这个巨人将会永远消失在我们的视野里。

世嘉今后将驶向何方？她的目标在哪？

直觉告诉我，大川功在今后将对今天的决断后悔。

上户：时间似乎给了全部的答案，作为硬件厂商的世嘉，将随着新世纪的骄阳东流而去，令人一半感叹一半惊喜地终于成为了第三方厂商。可以说，经过十八年的风霜锻造，世嘉无奈地完成了最后的定型。在PS2上玩到“VR战士4”、玩到“樱大战”、玩到“创造球会”，那是什么感觉呢？也许，热泪两行；也许，是历史一个不无怜悯的寓言。

现在回过头去，2000年对于世嘉而言，会是什么？是在迷茫雾中的最后探求与挣扎。网络化，是世嘉曾经设想的一个较好的生存方式，但是在网络

2000年六月游戏界大事记

④索尼电脑娱乐公司（SCEI）的社长久多良木在五月八日召开的临时董事会中被推选为索尼的新董事，他将以董事会中正式成员的身份参加索尼的经营。索尼的公关部门表示，索尼集团的企业基础，今后将进一步扩展到娱乐市场上。

2000年七月游戏界大事记

①NPD Group所提供的相关调查报告指出，N64在欧洲和北美的主机市场中占有率为46%，PS为43%，DC为11%。手掌机则也以GameBoyColor为主，占有率竟97%。另外，近日任天堂宣布，早在89年发售的手掌机Game Boy的总销量已经突破一亿台，对应软件的销量也突破了三亿套，成为了游戏史上最长寿和业绩最佳的主机。

②7月7日《FF9》发卖，日本2000年度共销售约280万份。

2000年七月游戏界大事记

③凭借「最终幻想9」热销，FF系列的总出荷量终于在7月底突破了3000万大关。

④7月14日「鬼武者」片头CG凭借大魄力的战斗场面，被美国SIG-GRAPH学会授予最佳CG奖。

⑤KONAMI：该公司共有8个营业部门，而这8个部门均都未出现赤字。凭借音乐、舞蹈游戏的热潮，街机部门甚至出现了会社成立以来的最高营收记录。另外，GB软件的热卖也带来了相当的利润。

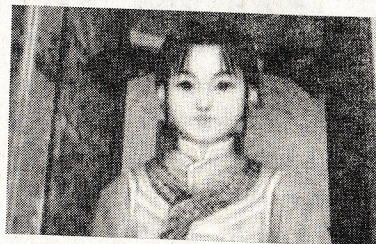
⑥NAMCO：纯利62亿日元是靠处理不动产和买卖股票才达到的。其实该公司在家用机方面的收益降低了19%，其主要原因是PS软件的销售不利。在PS2逐步普及后收益将会稳步提升。

上各有优势的SONY和微软面前，依靠着时间领先而取得的暂时优势会保持多久？网络运营是一个吞食过程，没有很大的胃口和充裕的捕捉食物能力，或许填饱肚子并不算太难，但要想迅速膨胀，并且铁锁横江，却未必所有人都有这个资格。整合晶片吗？无论它具备或超越多少DC主机的功能，始终都是架设在其他媒体之上的终端装置，与硬件毫无相关。"梦幻之星网络版"可说一个最终的考证，成绩如何，大家心知肚明。面对2001年PS2大作如林和两台主机的全面进袭，世嘉再想追求延长一点过渡时间，都变得不那么容易了起来。经过了SS时代的败



革命性的PSO对DC仍旧是回天无术。

绩，世嘉未尝不明白是什么给她签下了宿命之证：风格过于硬朗和观念过于前卫的软件制作。从我看来，"莎木"是游戏史上最为嘹亮的一句新声，但相对于70亿资金的50万销量，又如何来言说呢！同样在销售量只有350万台的PS2上，一个棒球游戏和由PS易帜而来的"鬼武者"，第一周就有50万的销量，铃木大师面对镜中鬓边隐约的银丝，心下可曾凄凉？世嘉自己规



《莎木2》仍旧是最值得DC用户期待的作品。

定了自己拥护者的风格，眼中揉不得一点沙子，只要游戏有一点不足，销量便即停驻在一条刻度之下（"莎木"的销量让人意外，我认为是发挥理念还不够，固守着传统，是不足）。你可以说消费者势利，但反证了他们对世嘉的一腔热爱，爱到苛求，爱到不怜惜。世嘉的高制作水平始终是在的，只是那些前卫作品偏偏又集中在了一起，宁愿放弃部分中庸所带来的功利，好比万年冰雪寒峰，美得让人崇敬，美得让人敬而远之。这似乎有些嘲讽但同时十足地悲哀，十八年的一场长梦，如何醒来？

于是有了GB版的"索尼克"。

这是一个信号，让惴惴不安的猜测漫天飞舞，谁也不会想到，那条恐慌中幻想的甬道，会进到如此地步。一宣布就是停止DC的生产，一宣布就是SS名作和世嘉招牌作品转投PS和PS2，如长电嘶空，暴风降下，人们在颤抖在惊呼，而悲剧英雄世嘉则卸下一身包袱，壮烈再生，以求另一种形式的浴火重生。生存，对于每个个体而言都是必须的，而形式，则并非拘泥于一成不变。从夏天开始，世嘉正式登陆PS2，但PS2玩家肯定还得花一段时间去适

应世嘉的前卫。不过自此之后，世嘉将促使其他软件大厂从移植风和续作风的昏热中略为清醒，重新注重创新和开拓，从而刺激和影响游戏市场风气的净化。世嘉的名作也会登上越来越多的期待榜。新战略宣布的当天，世嘉股价飚升24点，这即是现实给予的慷慨认可。

七代主机一笑沉眠而去，而世嘉精神则在历史的变换中得到更为辉煌的永生。

主：听起来真像一篇怀念逝者的奠文啊！无论如何，许多游戏FANS的世嘉情结是不会轻易解开的。面临世嘉危亡之秋，称颂世嘉的长处，也符合中国人传统的忠恕之道吧（笑）。

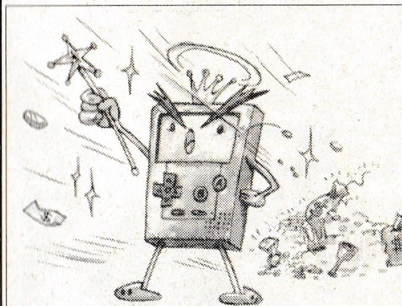


任天堂继续神话

主：在日本三大主机厂商中，只有任天堂公司2000年继续在公司获利上高奏凯歌，具体的原因是什么？

叶：任天堂能够赚钱的主要原因有两点：既有的平台稳健发展与精品战略的成功。

实际上，在这个财政年度开始的时候，任天堂也一度陷入了与DC苦战的艰苦岁月。但任天堂有两样东西是世嘉所没有的：以儿童为主的消费层和稳定的硬件收益。众所周知，小孩的钱是最容易赚的。在这个群体中拥有一个良好信誉的品牌，使得任天堂不



GB可是任氏江山发达的顶梁柱呀！

用吆喝，单单凭借自己的知名度和王牌角色（口袋妖怪）就抓住了一大把金子。而任天堂所拥有的所有硬件，全部是成熟商品，在市场上占据了较大基数，完全不需要采用低价倾销的方式来亏本吆喝，也不需要用银弹攻势收买开发商，所花费的成本非常低。

在2000年财政年度里，与任天堂相关的软件一共卖出了1376万7541份，乍一看似乎不如PS超过1500万的销量，但是仔细研究一下数字中的奥秘就会发现，在PS的销量里，索尼自己的产品只占极小的一个部分，然而任天堂相关产品中，任天堂自己的产品占有67%，超过了一半以上！而任天堂的主力机种N64和GB，其相关软件开发成本远比PS的低得多(CG动画是游戏中最费钱和时间的东西，任氏的主机由于媒体的关系不可能播放大量的CG，从而也就大大降低了开发商在这里所耗费的金钱，更可以把精力都集中在游戏品质上）。增长的收入配合下降的支出，任天堂的巨大收益就是这么来的。

主：任天堂确实是个很独特的公司，可以说有很保守稳健的一面，也有特立独行反潮流的一面。它在软件方面的优势是其它公司无可比拟的。至2000年底，任天堂共制作了178款软件，数量在日本软件公司中只占第9位，比第一位的世嘉557款只有不到三分之一。但在发行100万份以上游戏中，或者称为百万大作中，任天堂独占54款，以悬殊优势排列软件公司第一位。任天堂一家的数量就超过其它所有软件公司的总和。几乎每三款游戏中就有一款发行量超过100万份，真的惊人啊！（参看《游戏批评》第5辑资料篇）记得去年底KONAMI公司人员访问《电软》杂志谈到任天堂时说：任天堂人员的素质是其它公司无法相比的。那种景仰和畏惧的神情给我留下很深的印象。看来任天堂对游戏文化的理解确实有其独到之处。当然叶展强调的任天堂已经退出游戏主流市场的观点也值得重视。看来不管喜欢还是讨厌，对任天堂的看法还会长期争论下去。

叶：事实上任天堂今年的成功也可以看作是非主流主义的胜利。任氏被迫退出主流市场本非所愿，但却使它能够不必周旋于险恶的竞争市场，能够置身世外更专心地考虑赚钱的方法。这一得一失，恐怕是任天堂当初失意时未曾想到的。

只要任氏能够抓住自己的紧密消费层，哪怕在新的一年里GAME CUBE不得不参与到主机竞争的大战中来，任天堂还是有可能获得比微软或者索尼更好的收益。

任天堂的N64和GBA

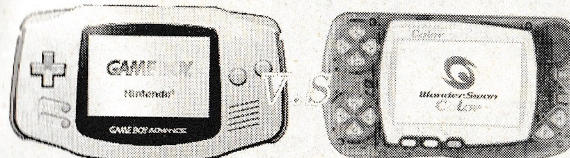
主：N64虽然软件种类不是很多，但主机销量始终保持在一定水平上，她还能撑多就呢？

叶：可以继续延续下去，主机寿命长是任天堂的主要特色，到现在还有超任游戏出现呢！N64的媒体和硬件品质决定了这个主机决不会被轻易地淘汰掉。

和PS不同，N64的销量是比较实在的，而PS的销量中有很大一部分是更换主机的结果，这也是使用卡带媒介与光驱的区别所至。一般来说，N64可能还有2～3年甚至更长的寿命。

主：你对业界认为败局已定的任天堂N64似乎很有信心，这真让人吃惊。以后有机会真想听听你的看法。不过事实可能更有说服力。今年似乎连手掌机市场也很动荡，虽然GB仍然牢牢占据着第一的位置，但WS的出现和旺销似乎已经给了任天堂一个警报。WS是否已经真正威胁到了GB呢？而已经平静许久的手掌机市场是否也会发生像主流机种市场那样的竞争局面呢？

叶：GB的霸主地位不可能动摇。WS是一个警报，但也仅仅限于一个警报而已。在日本市场上，没有名气的新品牌是很难打过传统名牌的。WS只会风光一时，却做不到流行一世。



上户：掌机市场格局的真正定形还没到时候。2001年将会有许多“海外兵团”，当然真正会起到影响的只能是微软的XBOY。凭借着恐怖的财力以及与XBOX相一致的市场理念，XBOY势必会对GBA产生较大的冲击。但个人以为，任天堂的掌机霸权暂时没有人能轻动。一方面是造下的影响不易磨灭，第二方面哪怕XBOY机能再强，加盟的厂商再多，游戏的样式再繁杂，终究不如任天堂有自己令人无可奈何又“正确”的清晰定位。不出意外的话，任天堂的掌机霸权将一直沿续到下一电玩时代的更新。至于WS，如果不是因为BANDAI本身是玩具业大厂和动漫业巨人的话，早就败了。SONY指使SQUARE通过加盟WS来削弱任天堂也正是看到了BANDAI的市场运作能力。

主：上户先生的“指使”一词应该加上引号吧。说到手掌机市场，大家都没有提到SNK的NGP，不过不提也罢！游戏业其实与社会是一样的，“朱门酒肉臭，路有饿死鬼”。

2000年八月游戏界大事记

①从6月下旬开始，PS2和DC盗版开始出现。

②「DQ7」在8月26日发售的当天就已经卖出了195万套。发售当周，售出了320万套。DQ7能创造大约500亿日元的经济效益。据日本最大的广告代理商电通公司的关联企业电通总研的估算显示，RPG超大作「DQ7」的总销量突破400万套，加之攻略本及相关产品销售，「DQ7」创造的直接经济效益约为333亿日元。此外该作还将为PS和各种游戏杂志带来约167亿日元的间接效益。

③7月7日，PSONE发售，为PS市场注入了活力。



2000年八月游戏界大事记

④8月25日至27日，任天堂制品展示会「NINTENDO Space world 2000」在日本千叶幕张的展览新馆开幕。3天时间共有17万人次参加了这次盛会，超过了CESA举办的「东京电玩展」，成为任天堂历史上规模最大的一届制品发布会！

⑤8月24日任天堂的新一代家用游戏机「Nintendo Game Cube」在本日下午4时正式发布。NGC计划于2001年7月在日本首发，10月登陆北美。



软件厂商 任天堂无可争议的软件业霸主

人气颇佳的史克威尔因为媚俗而难成大业。由于索尼的过分强大，和任天堂的咸鱼大翻身，软件为王的时代还没有真正到来。

主：2000年似乎对于大部分游戏厂商来说都是很糟糕的一年，包括SCE与NAMCO在内的许多公司都不得不面临赤字问题，造成这种状况的宏观原因是什么。

叶：个人认为其中的主要原因恐怕就是PS2发售所引起的。对于SCEI来说，主机发售便意味着低价竞争的开始，为了抢占市场PS2每台要亏损100美元左右，现在PS2全世界大卖，SCEI也就跟着全世界大亏，这是必然的。

PS2的模糊定位也给游戏厂商带来了不小的麻烦。本来，随着新硬件的推广，软件商已经要面对PS2开发耗时耗钱的问题，投资加大、成本增高，本来就不容易赚钱，这模糊定位带来的玩家层次不确定性，更给游戏的开发增添了难度。业界的风气是小厂看中厂，中厂学大厂。大厂如果都摸不玩家的思路，中厂、小厂就更不用说了。今年的大环境就是支出多、回收少，一些真正的大作都要集中到2001财政年度的中段才发售，这种情况下谈赚钱，当然只能是痴人说梦了。

游戏业的整体下滑，对大型厂商影响很大。这也迫使厂商开拓更广大的市场：海外和跨平台。日本市场已经趋于饱和，日本软件商迫不得已加强了海外发售的力度，象SQUARE与EA合作、ENIX和EIDOS联手、HUNDSON与INFOGRAM合并等等，都是这种情况的具体体现。

SQUARE的身份和定位

主：万岱的WS，因为SQUARE的加入而销售旺盛，甚至对GB产生了威胁，是否能够说明SQUARE公司在日本游戏业软件公司中的霸主地位。

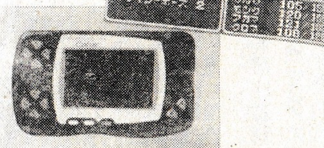
叶：确切点说，SQUARE不是霸主，而是媚俗。媚俗是很容易得到人气的，但无论是技术力还是收益率，SQUARE都不理想。

事实上，目前日本游戏软件业的霸主交椅只有一个人可坐——任天堂。单就日本市场来说，任天堂自己生产的软件，2000年度卖出的总量近1000万份，占到全日本游戏软件销量的27.5%！放眼整个业界，还有哪个软件商有谁能够与之比拟呢？而SQUARE虽然在2000年度一共有6个游戏的销售量进入了全日本前100名，但除了FF9差强人意以外，其他的游戏无论是销量还是口碑都很不理想。这6个游戏加起来的销售总量才不过424万多一点，只是勉强超过了另一个RPG大厂ENIX《勇者屠龙7》这一个软件的销售额（ENIX去年只推出了3个游戏，但软件销售总量却已达到了460万份！）

所以算来算去，不管怎么看，日本软件业"霸主"这个王冠，还戴不到SQUARE的头上。

另外我们还要看到，SQUARE投入WS发展，是在其重归任天堂麾下的计划遭到挫败之后的被迫选择。相信SQUARE自己也知道究竟日本业界现在谁真正说了算（笑），但没想到被山内先生硬梆梆的几句话赶了出来，弄得自己非常尴尬。一直对别人说"不"的SQUARE，如今遭到了被别人的拒绝，这也足以说明它还远没有成为霸主的资本。（详情请参看3月1日出版的《超GAME BOY特辑》叶丁专稿）

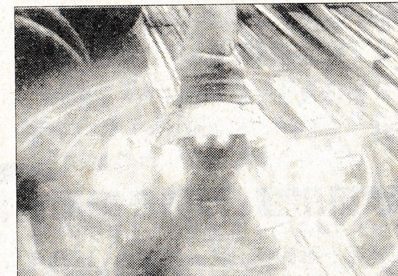
不过SQUARE可能会因为其转型迅速而成为最有人气的软件公司，虽然软件质量没有提高，但是它在取悦平民百姓这一条上却做的很好，这也是微软为何一直对其青睐有加的原因。SQUARE的思路和经营方式是适应了未来新游戏市场需求的，只不过现在这种大投资大产出的开发形式对它并不是非常合适，钱对于SQUARE来说是一只手进，一只手出，在这种经济循环下的它现在已非常脆弱，一个波折就可能将它摧毁。



史克威尔制作FF加盟WS，意欲叫板GB统领任天堂？

上户：有趣的是，任天堂在今年（2001年）2月扬言GBA对SQUARE关上大门，并说自超任时代SQUARE转投PS起，他们已经破裂，今后都不太可能产生合作。与此同时发生的却是微软透露今年的春季游戏展或E3展上，SQUARE将正式宣布加入XBOX，这又说明了什么呢？

我的看法是，SQUARE在日本业界所处的身份是一个标准，一个他人的资格认证。



史克威尔现在在业界的地位真的只是个参照物吗？看来过于出名也会带来坏处。

今年的SQUARE战略发布会，所透露出的12款游戏计划，并没有太多让人有意外之喜的事物，FF7～12全部现身PS2，6代以前登上WS，一个网络RPG，一个网络SLG，仅此而已。FF是一项技术的指标，虽然没有其他游戏的可比之处（DQ7吗？从游戏理念看来，根本是两个时代的作品），每年一代的FF，就像是一个节日，一道庆祝的盛宴，丰盛是够丰盛了，惊喜则几乎全无。我们不曾看到《武士之刃》，不曾看到《EXNOGEAR2》的出现，《BOUNCER》给人的感觉也不过是钱堆出来的作

品，这样的“霸主”，如何让人服气呢？然而。这个财政年度的大作缺工，以及旗下小组的纷投他处（比如传闻制作“XENOGEAR”的小组在转投NAMCO后将推出这部超极RPG的续作）。同时，又敢于有巨资去拍摄最终幻想电影，让人想到什么？我有一个很大胆的猜测，SQUARE已受到SONY的全力支持，成为实质意义上的PS系列主机御用软件厂商。因此，微软的扬言相信与否还为时过早。SQUARE好比是电影界的卢卡斯，有谁不承认其是大亨？又有谁期望从他身上获得意外之喜呢？SQUARE毕竟不能说成和CAPCOM一样，固步自封，他本是一个参照标准，一个日本业界的精神支柱，强大，但未必就是“领袖”。论起真正的制作能力，我认为尚比不上同为一殿之僚的NAMCO和SEGA。

不过奇怪的是，这个财政年度（2000.3—2001.3）的SQUARE，就这么算了？“保镖”销售不甚理想，将近半年无其他主流作品问世，加上电影制作的投入，财政收支报告上一定好看得很！看看“梦幻之星网络版”说明书中所写的“PLAY ON LINE”，想想SEGA加入PS2，再看看WSC如何挫伤GBC，再想想FF7—12单走PS2，一定能悟出些什么吧。真正“霸主”名下的一方重镇诸侯，不知道这样的说法对于SQUARE而言是否算刻薄。

掌机市场：万岱任重而道远

主：近一段时间，我一直认为，近几年业界的一大变化，就是由任天堂时代“一强皆弱”的任天堂商法已经转变为软件为王的时代。两位的看法虽然有些差异，但有一个共同点，就是认为业界还是任天堂和索尼这样的主机厂商说了算。其中一个关键点就是，我们以为任天堂已经很虚弱了，但她居然咸鱼大翻身，仍旧“动物凶猛”。（笑）万岱推出WS所走的市场路线是什么？从目前来看，她是否具备了成功的条件，她是否会逐渐与GB展开掌机市场的激烈竞争呢？

叶：WS能够大卖，我个人的观点是硬件上它抓住了GB成功的主要特点，软件上吸收了SQUARE的加盟。

主：WS和GB都是横井军平设计的，可以说是一个爸爸生出的两个儿子。横井生前对WS也寄予相当的期望。

叶：但是如果要说WS已经达到了可以同GB一争高低的阶段，我看还远远没有到这个时候。GB的销售量是十多年积累的结果，指望WS依靠一两个软件在几年内将之打破是不可能的，而且任天堂自己也在持续发展中。

当初世嘉GG和GB征战多年，推出的软件不可谓不多，质量也不可谓不高，但最后还是以失败告终，这其中的关键是看有没有适合掌机的优秀软件支持。GG在掌机上仍然走街机移植的道路，不输得精光才怪呢。而现在WS虽然有一些改进，但是后续力量的不足已经暴露出来了。在今年预定推出的20个WS游戏中，有6个是SQUARE复刻的冷饭，9个是BANDAI自己的产品，只有5个软件来自其他软件商，而且都是KID、光文社这些没有号召力的公司。



万岱利用玩具商的资本和经验冲击掌机市场，但GB亦有DQ护航。

BANDAI必须要明白的一点是，SQUARE不是真心实意的加盟商，如果任天堂那里打开了大门，它对于WS的支持就会马上减少。目前SQUARE的WS作品全部都是发售日未定，这明显表露出SQUARE的投机心理。更何况，靠这些FC作品的复刻版是没有力量与GB叫板的，如果再意识不到自己的困难，天真得陶醉在虚幻的销售数字中，万岱难保不蹈世嘉GG的覆辙。

GBA推出之后将基本荡平WS的残存市场。一个拥有KONAMI、NAMCO、ENIX、KOEI、CAPCOM还有任天堂自己这样强大开发阵容的掌机，将轻松赢得下一场战役的胜利。到头来，不单单是万代，可能连SQUARE都会受到牵连。

主：SONY在硬件销售上高奏凯歌，但

2000年九月游戏界大事记

略……

2000年十月游戏界大事记

①『FF电影版』制作费由7000万美元升至1亿1500万美元！SQUARE为这部电影发行价值约50亿日元的股票，该股票不仅面向个体投资者，普通游戏迷也可以购买。

②SQUARE为PS2开发的『剧空间职业棒球』预约量达到60万套。

③由KONAMI开发的足球游戏『胜利十一人』系列在欧洲ECTS大展上获得本年度『意大利最佳游戏软件奖』。

④『勇者斗恶龙VII』和『最终幻想IX』是今年日本软件市场唯一两款破百万销量的游戏。软件销售榜的前十名几乎均被PS、GBC和N64软件占据，DC上最畅销的游戏是『格兰蒂亚II』，目前销量为17万套，排名第31名。

2000年十月游戏界大事记

⑤10月4日，日本影像协会对外公布：8月VHS有2,654,000盘的出货量，而DVD一共卖出2,915,000片！DVD的销售量比前一年同期上升了279.7%，这是DVD的销售量首次超越录像带。PS2的DVD功能是刺激DVD业发展的重要因素之一。

⑥根据北美最有权威的市调公司PC Data透露，自从北美PS2宣布缺货后，DC销量不降反升。从7月23日~9月30日这段期间，DC销售额增长156.5%以上，从而挤下N64成为目前北美游戏市场第一名。根据统计，DC目前在北美销量占北美整体市场29.9%、获利表现占39.7%，第一名还是PS（占北美整体市场42.3%），而受波及最大的是N64，位置被DC取而代之后，掉到了第三位（占北美整体市场20.8%）。

软件销售和经营上却陷入不利的局面，这是新主机诞生必经的过程还是SONY在其市场定位上出了毛病？

叶：应该看到，所有的硬件销售，包括在PS的开始时期也是如此，所以，并不需要对此有太大的顾虑。不过，从游戏开发的角度来说，PS2主机模糊的定位绝对是一个败笔，因为这种定位可以造成主机销售的旺势，但却会影响软件的销售，使软件贴补硬件变得更困难。索尼回收利润也变得不可能。

这种观点的一个有力的旁证就是：在PS2发售以后，日本DVD市场的销售量上升了279个百分点。DVD播放能力并没有给索尼带来软件销售的丰收，相反却养肥了DVD影片制作商。如果不对此及时调整，索尼将很快陷入一种“丰收贫困”怪圈之中。

幸好现在SCEI已经意识到了这个问题，PS2以游戏为中心的方针再度被强调了，索尼也闭口不谈什么家用媒体娱乐中心，它已经明白一个专业的游戏主机才是PS2最好的市场定位——尤其，在SEGA加入之后。

主：本年度出现了游戏公司设置“游戏基金”的筹资方式，这种方式意义是什么？是否真的有较好的效果？

叶：这种做法道出了广大软件商的心声：缺钱。(笑)现在的开发比较以前越来越费时费钱，从自己制作游戏中的CG到转包，软件商为了能够获取利润不得不想尽方法减少开支和增加资金来源。KONAMI的做法就是这种无奈的选择。而事实上不单单是KONAMI，许多公司都开始以各种所谓的“合作”方式来让对游戏市场有兴趣的第三方出钱，支持自己的软件开发工作。

我个人对两个东西存有疑问：第一，出资方在游戏开发中的地位究竟是什么？它是否有主宰游戏走向的权利？如果有的话，游戏的质量如何保证？第二，这种方式不过是一种转嫁开发风险的办法，风险本身并没有消亡。那么如果开发的软件没有如预期那样获得利润的话，投资商和软件开发商之间的矛盾如何才能调和？不过现在还都很难对这种方式做出一个正确的评判，具体情况可能要过一段时间才能看出端倪。

上户：映证了当前日本游戏市场的萎缩和整体大环境的不景气。这种方式就和电影公司向观众集资，由此来聘请观众喜爱的演员一样无聊，纯粹是一种生存的手段，和当前时段的过渡铺助。当前业界真正的道路只能是引导消费层，不断创造新的游戏理念和新的消费层，不出意外，这只是暂时现象，或许会在将来的游戏史上留下毫不起眼的一笑，最多只是一笔。

2000年十月游戏界大事记

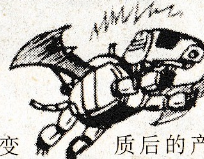
……水平。产量仍将保持在月间200万台的的50万台转为生产GBA，GBC的年，任天堂将把250万的总产量中200万台提高到250万台。而在明堂将在12月把GBC的月产量从液晶显示屏的产量得到保证，任天

⑧10月30日由于夏普生产的彩色的纪录。

DC创下的单日营业额9800万美元美元的营业额，打破了99年北美狂潮。发售当日创造了2亿5000万引发了销售场，但是依旧PS2投入市有50万台发售当日只在发售，尽管tion 2在北美日，PlaySta-

⑦10月26

电子宠物：数字化生活的象征



主：电子宠物市场上今年似乎很兴旺，对于厂商来说，这个市场有什么新契机么？

叶：我相信电子宠物的诞生是源于人们对更直接交流的追求，这种追求不单单是屏幕上的，而是实实在在可以看到的。电子宠物已经从数码发展为一种真实的东西。然而电子宠物的发展是与人工智能技术的发展息息相关的。虽然说它将是继电子游戏之后的一个潜力无限的新市场，但在神经技术与人工智能没有突破性提高的情况下，短时间内不会有更大的发展。

上户：如果在10年之后来问这句话，任何一位读者可能都会一笑置之。这根本就是虚拟现实时代到来之前一个遥远的前奏。文明发展到后来，一定是自然全面变　　质后的产物，而科技发达到最后，我们的生活形式也一定悄悄地转变为数字化的假象。其他跟风厂家怎么想不敢说，但直觉始作俑者的SONY一定不是简单地来创造一份新利润，我们不应忽略情感引擎EE在这只小狗身上的作用。我们更该去“索尼探梦”（一个索尼高科技电子厂品展）看一看，未来现代化生活的蓝图如果用简单的词语来概括的话，一定是“数字化”。电子宠物，虚拟现实系统的一个渺小的尝试，是电子帝皇SONY未来长路的一块问路石，同时也是将来游戏方式面目全非的一个隐秘的预言。

若没有这样的概念，那么那些随大流跟风的厂商则纯粹是个渔利之徒。

2000年十一月游戏界大事记

……的64DD的彻底夭折。会员进行退款！此举意味着刚诞生天堂被迫宣布将于2000年12月对最终激怒了众多N64会员。最后任64DD的游戏开发进程过于缓慢，

④11月22日64DD夭折！由于64DD真夭折了！会员进行退款！看来才发售不久的天堂被迫宣布将于2000年12月对最终激怒了众多N64会员。最后任64DD的游戏开发进程过于缓慢，

③11月22日64DD夭折！由于9000万套。4000万套，累积出货量已达6亿主机累积出货7592万台，游戏出货套。而PS one主机出货237万台，PS件出货340万套，累积出货800万为98万台，累积出货352万台；软

②今年第二季PS2硬件出货总数的销量已达到260万套。北美发售，在一个月时间内「金银」

①10月15日，「口袋妖怪·金银」

软件 SOFTWARE

大众消费与变革前夜

PS 畅销引发“媚俗消费”，消费者层次更加复杂，口味相差更大，选择游戏的自由度也更高。硬件发展速度远远超过软件的观念更新。新的游戏理念的实现，还需要一段时间的酝酿。

主：回到软件问题，2000 年游戏主机价格战拼得很凶，除了任天堂有 GB 的支撑得以赢利外，其它两家主机厂商世嘉和索尼都很难过。世嘉是不用说了，PS2 大卖，索尼却亏损，可以说是光着屁股坐骄子。相比之下，软件商如原来亏损的 CAPCOM、KONAMI、ENXI、SQUARE、光荣等都是结算飘红。与十年前相比，现在可以说是软件商翻身道情的时代吧！但与近几年相比，日本软件质量和销量的格局好象没有大的变化，除了 FF9 和 DQ7 外，在销量上没有非常突出的软件，这种状况是否说明日本的游戏软件已经形成了固定的模式呢？

叶：应该说，游戏业发展到今天，已经进入了相对饱和的时期。一方面，游戏模式基本已经出尽，已经很难再有能够使消费者产生消费冲动的特别新颖的游戏类型出现了，所有的游戏都挤在这些游戏模式中，而这些模式又大多形成了一些具有一定知名度的代表作。这样，真正在软件销售市场上唱主角的就只有这些代表作的续作了。续作的好处是可以保证一定的质量，同时也能够集合相对集中的消费量，但缺点是没有太大的变化和革新。这样，整个游戏市场的发展就相对停滞了。事实上，所谓的 FF9 和 DQ7 的大卖，也是一种续作情结的体现（我非常惊讶的发现，在今年全日本销量最高的前 20 个游戏当中，不属于“续作”范畴的只有 2 个！续集情结之重令人感叹）。另一方面，从玩家的角度来说，由于 PS 这种以“媚俗消费”（这里的媚俗没有任何贬义）为概念的主机的普及，造成了消费对象的极度混杂。与以前相比，消费者的层次更加复杂，口味相差更大，选择游戏时的自由度也更高。这样，针对某一个大作而掀起的购买狂潮就更不容易出现了。

事实上，我们可以发现，因为 PS 而带来的玩家层次的改变，正牵引着日本市场朝美国市场的风格走去。从这个角度来看，PS 不仅统一了主机格式，更统一了游戏消费的市场，只不过，这个被统一了以后的市场变得更不确定、更自由了。

上户：我的看法没有阳火讲得那么悲观啦，而且恰恰相反，意味着日本的游戏将面临重大的“扬弃”局面。传统游戏带给大家的“传统游戏性”，从开始就偏差了。游戏的本质应只是交互性的娱乐媒体，以前所谓的“游戏性”，只是交互层娱乐因素中一个很狭隘的部分，是因为有限的表现手段和整体娱乐水平低下所造就的一种畸形游戏审美观，真正的游戏内涵绝不是有多难、有多少隐藏品，而是将为你提供多少游戏可能。狭隘的传统游戏理念在新时代面前显得简陋而幼拙，市场萎缩是必然。传统名作续集泥沙俱下，不管它们“游戏内涵”有多突出，实质意义不如实验性的失败作品，让人感受到受制于经济利益的厂商的无奈。

主：今年是否有比较集中的软件销售旺盛期，这个销售热点是往年传统的，还是有特殊的软件或事件发卖或发生造成的呢？

叶：事实上对日本来说，一直是“大作决定销量”，而不像欧美市场更注重“淡季”、“旺季”的季节性变化。看看今年人主日本销量前 20 位的作品资料，我们可发现，这 20 个卖得最好的游戏从 2 月开始一直到 12 月，除了 6 月和 10 月以外差不多每个月都有，日本软件的销售从整体上来说是不受季节影响、比较平均的。日本资料的统计数字表明，今年日本市场上销量超过百万的游戏只有 5 个，分别是：DQ7(378 万 4682 份)、FF9(265 万 9222 份)、口袋妖怪金/银（190 万 7349 份）、游戏王 4（166 万 9308 份）和口袋妖怪水晶（106 万 5804 份）。其中四个游戏(DQ7\FF9\游戏王 4\口袋妖怪水晶版)，他们销售额的大部分都是在发售后的两个月内达到的，具有典型的意义，可以证明日本市场里由大作决定一切的规律。

2000 年十一月游戏界大事记

⑤ EA 宣布进入掌机市场，并公开了 6 款 GBC 软件。

⑥ 尽管 DC 北美销售火爆，但 SEGA 股价在本月持续下跌，出现自 1988 年 4 月上市以来的最低价位（仅是 93 年股价最高点时的 1/12）。

⑦ SEGA 日前公布 2000 年 9 月期财务报表，公司营业额降至 1195 日元（预计 1330 亿日元），税后亏损 325 亿日元，连续四年出现赤字。同期母公司 CSK 税后亏损 135 亿日元，预计全年度亏损 120 亿日元。

⑧ ENIX 11 月 13 日发表了 2000 年 9 月中旬决算报表。销售额度 260 亿日元。经常利益比去年提高四倍，达到 134 亿日元的高标准。

⑨ SONY10 月 26 日发表财务报表示本财年中期出现 684 亿日元（6.84 亿美元）的赤字，与去年同期的获利 649 亿日元相去甚远。SONY 官方表示，主要原因是游戏部门和美国哥伦比亚影业的亏损。

2000 年十一月游戏界大事记

⑩ 任天堂公布 2000 年 9 月期财务报表，凭借 GBC 主机与游戏热销，本期税后获利 4.6 亿美元，GBC 分额为 70%。

⑪ SQUARE 在 2000 年 11 月 17 日公布了 2000 年 9 月期的财务报表，税后纯利 22 亿日元，较去年同期 13 亿日元的赤字有了很大改善。这主要归功于超大作『Final Fantasy 9』在日本 282 万套的销售佳绩。⒄ 据

⑿ KOEI 公布的 2000 年度 9 月期的财务报表显示，该公司本期获利增长 128%，营业额为 92 亿日元（增长 45%），税后净利为 35 亿日元（增长 128%），而获利激增的主要原因是 PS2 软件『决战』、『真三国无双』的热销。

⒀ 是今年第二季中 EA 总共亏损了 3 千 5 百万美元（这些估算也包括了非现金获利部份）。EA 表示，盈利减少的主原因是 PS 和 N64 游戏销量的下降。

软件革命性的变革尚未到来

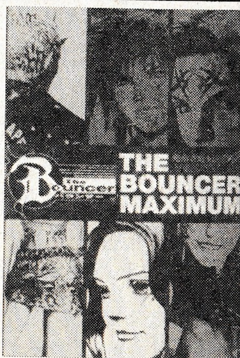
主：今年，在主流机种上，似乎只有两个超级 RPG 游戏有百万以上的销量，这种状况意味着什么？

叶：虽然说的是主流机种，但我们不应该割裂地看问题。

确切的说，今年销量过百万的一共有 5 个游戏，有趣的是，除了前两个由 DQ、FF 这两个“既定”大作占领之外，后三个名额全部被任天堂的 GB 所拥有，而且 2/3 是“口袋妖怪”系列。这两种情况形成了鲜明的对比。

前面已经说过，由 PS 普及所带来的玩家群落的转变，对游戏普及数量造成了巨大的影响。现代玩家的普遍情况是平均游戏时间不长、对游戏选择不稳定、流动量大。由于玩家在购买游戏时的随意性越来越大，开发商也就很难对这类玩家进行预先估计，所以所生产出来的软件难以得到积极的回应。其实这种转变在一年前就已经有所表现了。当时 CAPCOM 的 DC 大作“生化危机之维罗尼卡”在发售第一周只获得了近 40 万的销量，远远不如“生化危机 2” PS 版的成绩。只是当时 DC 主机的销量不佳使业界产生错觉，认为“维”的失利纯粹只是硬件普及的原因。

但是，CAPCOM 最近推出的 PS2 游戏“鬼武者”，在第一周的销量仍然只有 50 万——这已经被业界称为“热卖”了。如果考虑到目前 PS2 超过 400 万的普及量和受欢迎程度，“鬼武者”的相对成绩甚至比“维罗尼卡”还要差。“鬼武者”和“维罗尼卡”是无论类型还是质量都非常接近的作品，这个例子可以让我们对整个市场的变化有一个清醒的认识。



相反的，作为非主流机种的 GB，用户定位非常明确，任天堂的“口袋妖怪”针对性也非常强，加上 GB 巨大的基数，能够得到好的回报就是显而易见的。唯一可惜的是任天堂并不是去年能够扭转业界的关键力量，因为现在的主流是 PS 而不是 GAME BOY。

主：叶展对任天堂的评价一直不高，有时候甚至懒于评价，这可能与他是技术人员有关吧。他似乎更关心游戏业的发展前景和技术创新。如果有一天他做了游戏公司经理的话，想法可能就不一样了(笑)。

叶：从这些数据里可以清楚的看到：硬件发展的速度，已经远远超过了软件开发商所能够适应的速度。在新硬件以新概念进行销售，并得到大规模普及之后，软件商却仍然没有做好市场转变的准备。由于市场转变的过程是渐进的，所以整个业界在一开始并没有意识到这种变化所带来的巨大冲击，于是当量变成为质变之后，市场的萧条就立刻出现了。

当然，也有人提出不同意见，认为不应以几个大公司的作品销售量下降来推测整个业界冬天的到来。我同意分析问题应有全面的考究，但事实上，业界目前的确是由几个大软件商所支撑起来的。而一旦这些大公司的作品销量下降的话，势必对整个市场带来负面影响。如果连象 SQUARE、SCEI、CAPCOM、NAMCO 这样的市场主力都赚不到大钱的话，又怎么期待中小软件商得到好的回报呢？

现在的这种情况，也可以看作是游戏软件开发上的一个积累过程。软件商需要一段较长的时间来适应硬件变化后带来的改变，也需要积蓄更大的力量准备一场全新的变革。

目前这种不景气可能还要存在 1 年甚至更多的时间。

DQ7 和 FF9 的评价





主：日本两大国民 RPG 已经很久没有对撞过了，这回的交锋，虽然 DQ7 既严重延期，又在 FF9 发售之后上市，但销量仍旧远远超过 FF9，这其中的原因为何？

叶：DQ 现象一直是业界非常有兴趣研究的问题。我觉得 DQ 这个以“国民 RPG”命名的游戏，确确实实地体现了日本国民的“根性”。从文化内涵和底蕴的角度来说，FF 系列只有在一开始还能够与 DQ 一争长短，但是从 FF5 之后——尤其是进入了次世代，FF 显得更国际化、更媚俗、更注重表征而不是内涵。用通俗的话来说，就是 FF 系列虽然越来越好看，但却越来越没有“嚼头”了。

俗话说，有所得必有所失。FF 的媚俗和国际化使它拥有了更多的海外市场，但是却失去了日本玩家的支持。从 FF9 的销量上也可以看到，这个作品的支持率已经接近了 SQUARE 该系列的最后底线，这无疑是对该公司的一个警钟。

玩过 DQ 的人都会发现，这个游戏几乎已经是一个追求游戏性的顶峰作品。游戏性是一种很奇怪的东西，它非常唯心，但也具有统一的特征；它似乎与画面、音效等装饰性的东西密切相关，但又互相排斥。任何一部作品，它表达内涵的能力都是有限的。当你过分注重表面的东西之后，内在的魅力就会被削弱。DQ 在日本的成功，就是因为它注重内涵，它所有的表现都是为内在游戏性服务的——图像、音效这些东西，只要够用就可以了，DQ 绝不会为了这种东西而分心。

可以想象，集合一大批顶尖高手历时 3 年来制作一个没有漂亮 CG(通常这是最耗时间和金钱的东西)、剧本长达一千万字的游戏，其游戏性会达到一种怎样的高度？这恐怕也正是 DQ 受



到欢迎、DQ7成为该系列历史上销售量最高的作品的主要原因了。但是，这样的作品也造成了文化差异所产生的极大隔阂。不用说美国，单是在中国就有不少玩家对其不敢消受——它在海外的销量也是可以预计的了。

DQ和FF走的是完全不同的两条路，它们都有自己的优势和缺点，在当今的消费趋势下，也很难说孰对孰错。但是ENIX从DQ7中获得的利润高达1.3亿美元，这个恐怕是SQUARE永远望尘莫及的。

主：据我所知，上户先生对DQ是敬而远之的，这个问题一定有兴趣谈。

上户：这两个问题可以结合起来。首先，《FF9》和《DQ7》的比较远未到得出结果的时候，应该算上美版，算上PC版，那时再看看谁卖得多，方能知晓。拖延了三年才艰难出生的《DQ7》，销量的高度不出意外，水准的高低也在情理之中。国内许多杂志评判它为"垃圾"，态度有失公允。但我认为，它确实辜负了等待三年的游戏市场（是市场而不是玩家）。结合GB的大行其道来说，为什么任天堂总能永不清贫？有人说是因为它牢牢抓住了游戏的本质，我同意。如果有人说，是因为任天堂准确地把自己定位成玩具厂商，我更加同意。看一看任天堂宣传推广的重点吧，食品、快餐、玩具，到处可见，很明了地表示了任天堂面向的消费层。"我们的主机是纯粹的游戏主机"，这话没错，但应该修正为"我们的主机是纯粹的传统游戏主机"。新世纪的分水岭最终得刷去许多因年龄或眼界拓宽而离开传统游戏的玩家，任天堂所做的是为他们保留一个温室。眷顾他们跟不上时代的脚步，也由此控制了至今为止仍占优势百分比的消费层。可说任天堂一开始的选择便很明智地蜷身到已经肥沃的田野上，不肯去做费力不讨好的拓荒者，所以可立于不败之地。GB说穿了，是一种"传统海洛因"，复制了玩家的"游戏审美少年症"，或者一不小心"毒害"了尚未培养起自己游戏审美观的新生代玩家。任天堂一直走在时代的后面，因此也一直是获利者。报之以回馈的，便是如果抛去市场影响，任天堂便永远在被人忽视的角落。今年发售的两台主机其实是一个极其隐秘的信号，换上DVD媒体的NGC和"机能超强"的GBA（其实是游戏制作可能性的拓宽）不失时机地尝试着适应新世代的游戏要求，而其表面又和往年的主机宣传如出一辙，进可以得"跟上时代"的美名，退可以禁锢往年那些愚痴的拥护者，真可谓老奸巨猾之至。大家到这两台主机的成熟期再看看吧，不要被宣传所惑，一定会发现任天堂已用巧妙的过渡手段造出了一座新的城池。虽然在游戏质量上而言，勇于开拓的SONY和SEGA显得浅薄，而老谋深算的任天堂获取"高超"的美名。但前者，因浅薄崇高；而后者，因高超而低俗。

主：在主流机种软件销售低迷的氛围下，GB软件销售似乎始终旺盛。年初由《口袋妖怪·金、银》开场，年末有《游戏王4》和《口袋妖怪·水晶》收尾，致使任天堂大受其利，这其中的缘由是什么？

叶：GB的普及量、以角色魅力为主加上动画片推波助澜，是任天堂能够有所斩获的主要因素。虽然部分玩家对于口袋妖怪后几代的质量颇有些意见，但GB巨大的普及量是任氏收入的保证。我们可以把GAMEBOY看作是对市场的一个补充，是用来填补PS推出后在专业与普通玩家之间留下空间的一个有力产品。

从GB上我们可以看到任天堂与SONY完全不同的思路。SONY是依靠好看而流行的手法来推广PS主机和软件的，而任天堂却执著于游戏的"根性"。索尼的做法也许见效更快些，但投资很大，风险也大；任氏的做法则更加保险，所吸引的消费层也更牢靠。所以虽然是从GB这个非主流机种的角度来看，我们也可以看出未来的胜利者很有可能还是任天堂。

主：今年真正可以有纪念意义的游戏软件（有的可以抛开销量来谈）是哪几个。有什么值得我们注意的事件吗？

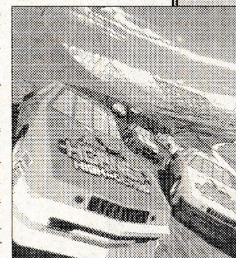
叶：我个人认为，若从纯游戏的角度来看，今年是世嘉最成功的一年。它在DC上推出的一系列游戏，已达到了它所能够达到的最高水准，同时也充分体现了这个公司求新求变，在游戏性上不断开拓创新的精神。唯一可惜的是在目前的市场下，传统意义上的好游戏未必会有好的销量，这样的游戏越多，世嘉受到的打击就越大，恐怕这也是造成这个巨人倒下的根本原因。

今年真正能够称为特别有纪念意义的软件只有一个：DC的《梦幻之星·网络版》，这是世界上第一个家用游戏主机专用的网络RPG，它带给玩家的改变和革新是无以伦比的。除此之外，DC的"CAPCOM VS SNK"也勉强可算得上是游戏历史上一个创举，一个格斗游戏玩家的梦想作品。当然，这是以SNK倒台为代价的（笑），不过说实话这游戏的品质实在马马虎虎。

如果按照业界的财政年度来算的话，我可以保证世嘉在今年3月推出的自嘲作品《SEGAGAGA》会是一个可以大卖的、极具纪念价值的游戏。

如果只是为了纪念，我希望大家都去购买DC的软件，因为这是SEGA绝种的主机，也许今后会成为拍卖场上的珍品。（笑）

上户：世嘉的转变已经摆在大家面前，从PS2版的"VR战士4"开始，不是硬件，而是游戏软件的格局将发生翻天覆地的变化。至少从目前看来，这一年还是功利之年，"大作频繁"，同时意味着留芳青史的新作品不多。世嘉的刺激可能会使其他软件厂商越发功利，同时也不得不迈开休息已久的步伐，但具体的效果还得明年才能看出。XBOX的首发软件阵容既很重要又不重要，重要是



世嘉游戏感觉前卫，令人难把握，连《DAYTONA》都无法幸免。

因为有诸多的实验性作品将是将来良好的启迪，不过重要的是千万别妄想会得到过多的惊喜，现在已经稳固生存的PS2和朝阳初生的XBOX，步调如何展开，游戏厂商心中有数。

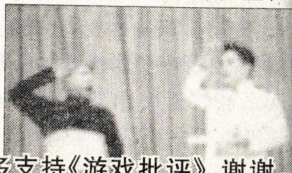
DC的终止同时又是一剂很好的清醒剂，这场战争的格局在变化，规模也在上升，抛去以前的业绩不提，两大帝国的对决根本不是一个单纯的游戏厂商可以挤身于内的。SONY和微软的目标对于一切妄想在游戏界制霸的对手而言都过于庞大和恐怖，SEGA聪明地壮士割腕，如果不算掌机，我看任天堂的GAMECUBE也无法在这个竞争圈里站稳脚跟。可能大家的目光都聚集在了哪些厂商会被微软拉走之上，但我相信，流通领域和市场运作的斗争现在已经杀得天昏地暗。

GBA的发售外表顺理成章，但令人诧异的是3月21日前后竟然有那么多PS2、DC大作围攻，这似乎不合理，又充分证明今后的一道暗流。网上对于XBOY(微软64位掌机)的流传愈演愈烈，而照笔者前面的猜测，SONY会以另一种方式来干涉掌机市场，任天堂的市场部门想必现在也忙得很。

其实今年真正值得人们注意的除了两个东京展、一个E3展之外，却应该是周边的一些动态。PS2网络的架设，周边产品和新组合概念（如移动电话娱乐等）。今年是一个开头，未来几年中SONY和微软将有很多方面的短兵相接。而放眼北美市场，竞争最激烈的却莫过于EA和SEGA这两方软件厂商。还漏了一个比较重要的战场：街机。对于次世代之争，街机市场的动荡也有莫大影响，NAOMI2对SYSTEM246，但收益者几乎全是PS2。

不要以为今年会是血光绽现的一年，如果微软不食言，XOBX铁定今年秋发售，那将只是一个开始，令人瞠目结舌或不敢相信的情况，全部发生在明年下半年及后年。





主：谢谢两位的对谈，希望以后多多支持《游戏批评》，谢谢。

2000年十二月游戏界大事记

① 彩版WS于12月9日发售，首批出货30万台全部售光。截止12月9日，彩版WS的预约量已经达到了便携机销售史上最多的89万台。

② 据日本产经新闻统计日本全国3500家游戏小卖店资料显示，PS2主机销售势头已趋于平缓，在11月第3周（11月13日~11月19日），PS2被GBC挤下了销售榜冠军，居第三位，销量不及同胞兄弟PSone。这也是PS2自5月中旬连续28周蝉联日本游戏硬件销售冠军以来，第一次失去畅销主机姿态。

③ 2001年月11日世嘉与NAMCO将在街机方面进行合作，NAMCO将把旗下经营的街机中心礼品贩卖业务委托给SEGA的子公司来负责，并计划针对SEGA的街机中心提供比较受欢迎的游戏，以增加营业收益。此外两家公司也将关闭一些营业状况不甚理想的游戏中心，提高各自企业的经营效率。

责编：彩火·阳

ATLUS 制作女神的灵怪部屋

本部重议

	威力指数	小编们的评分理由或评价	重议结果
◎天师	8.0	对《魔剑 X》和《豪血寺一族》系列印象深刻。	7.86
◎莱因	8.5	因《真·女神转生》系列和《魔剑 X》。	
◎PERFECT	7.5	玩家群似乎过于固定。	
◎彩火·阳	7.0	技术力稍弱，但非常注重游戏内涵的厂商。	
◎WP	9.0	我就喜欢简单明了的《女神异闻录》。	
◎七支剑	8.0	《豪血寺一族》是我首个认真研究的格斗游戏。	
◎风林	7.0	不过不失的中型厂商而已。	

能够从你心里找到勾引因子的公司

ATLUS，好奇怪的名字？对，就是这家从名字开始就有些怪异的公司。从超任开始，以一款 RPG 游戏《真·女神转生》而声名大噪。个人感觉从《真·女神转生》发售开始，不但公司的牌子立起来了，而且到现在还真造就了一批这个系列的女神迷。这回，就让彩火带各位到 ATLUS 的世界里转上一圈，让我们好好看看这个创造了女神系列的公司，他们到底是如何发展的，以及其至目前为止，共创造了多少的名作，其中是否也有你喜欢的呢？比如彩火我吧，就对她的《魔剑 X》非常喜欢。好，现在就让我们来看一看！

关于 ATLUS

相信许多人看到 ATLUS 就会想起《女神转生系列》吧！可能有不少的读者都跟笔者一样，是从任天堂时代的《女神转生》开始玩起的。不过，早期的《女神转生》可不是 ATLUS 的作品喔！上面可是写着 NAMCO 五个大字。到底为什么之后来会变成由 ATLUS 来制作呢？这由于时代久远，目前小编手上也没有正确的资料，所以无法为各位读者们报告。

如果各位以为电玩制作是 ATLUS 的主要事业的话，那就错了。ATLUS 还有另一个非常看好的事业，那就是《印刷俱乐部》。ATLUS 在 1995 年开始在街机上推出《印刷俱乐部》系列之后，到目前为止总共推出了三种以上不同的"印刷俱乐部"，甚至还有全身照的"印刷俱乐部"等等。而在一年多前又推出了涂指甲油的新型机器，使得 ATLUS 在这个领域一直居于领先的地位。

ATLUS 公司概要

本社所在地：东京都新宿区
代表人：原野直也
设立日期：1986 年 4 月 7 日
资本额：72 亿 9686 万日圆
营业额：203 亿日圆（2000 年）
职员：246 名（男 203 女 43）
职员平均年龄：30 岁
开发对应机种：N64、GB、DC、PS、PS2、WIN
主要作品：《真·女神转生》系列

而现在，ATLUS 的电玩相关玩具也在加速推动中，其未来还想向海外发展。不过由于 ATLUS 并没有亚洲事业部，所以各位玩家可能还要等上一段时间吧！



开发娱乐用机器一直是 ATLUS 的业务重点之一，图为 ATLUS 的新型涂指甲油机，目前北京好像还看不到。但男孩子也要玩吗？

ATLUS 的著名作品 《女神转生》系列

旧约·女神转生



这是最早的《女神转生》，你玩过么？对于不懂日文的朋友可能会十分头痛。

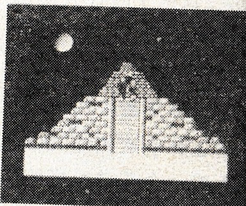
这一款游戏是在 1995 年 3 月 31 日时发售在超任上的卡匣，内容是由之前的《女神转生》和《女神转生Ⅱ》所构成，也就是说，这是一款新瓶装旧酒的作品啦！只不过，之前的游戏是由 NAMCO 所制作，而后来变成了 ATLUS 而已。

《女神转生》的故事是说两个高中生使用恶魔召唤程式召唤了魔神鲁希法出现。为了打倒自己

召唤出来的魔神，主角和女主角决定用自己的手去收拾自己惹下的祸。于是两人前往魔王的迷宫去！这个作品由于是《女神转生》的第一部作品，所以也为后来的女神系列奠定下了一些基础，例如3D视野的构成、可以和恶魔交涉并使用仲魔合体，而且恶魔的来源都是有根据的（顺带一提，听说在制作这样的游戏时，其制作小组多多少少都会碰到一些奇怪或者是不幸的事），月亮的圆缺会影响到怪物的强度及成为伙伴的条件等设定。

而到了《女神转Ⅱ》时，故事的世界扩大了！故事是发生在世界大战之后的东京。自此，女神的游戏就以东京及日本为主要场地。这一代游戏开始有了分歧剧情，玩家们可以依选项选择的不同而走不同的路线。另外，恶魔的种类再也不是单一性的，而有GOOD、NETURAL、EVIL等恶魔属性分类。再来就是武器加入特定条件装备的系统，这些都是《女神转生》系列未来发展的雏形。





各位注意到了么，《女神转生》的作者可是NAMCO呀！

《真·女神转生》系列

为了和任天堂《女神转生》区别的《真·女神转生》系列

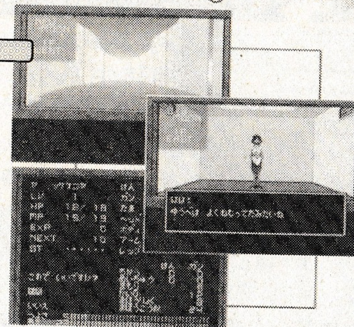
可能有很多玩家一听到《女神转生》就会想到ATLUS，也有很多玩家可能是从任天堂《女神转生》开始就在玩这一游戏。就连对《女神转生》每一代都不会放过的玩家，比如我们的莱因，都一直以为《女神转生》这一系列的游戏始终是由ATLUS制作的，直到这次为了写稿子而寻找资料，又把游戏拿出来玩时才发现，《女神转生》的制作公司写着NAMCO啊！其实ATLUS只是从超任的《真·女神转生》开始制作的。之前介绍的《旧约·女神转生》也是在《真·女神转生》发售过一段时间以后才发售的。现在就让我来向各位介绍一下《真·女神转生》各代的特色。



真·女神转生系列的发售年表

作品	主机	发售日
真·女神转生	SFC	1992/10/30
真·女神转生 2	SFC	1994/3/18
真·女神转生 IF	SFC	1994/10/28
真·女神转生 恶魔召唤师	SS	1997/11/13
真·女神转生 恶魔召唤师 2	PS	1999/4/8

真·女神转生Ⅰ



这一代的故事开始出现了“弥赛亚教”和“盖亚教”这两种名词。而从这一代开始，两种宗教的对立也成为之后设定的一个重点。另外，在怪物的属性方面，变成了以Light、Dark、Law、Chaos、Netural五种纵横坐标的属性。另外，在和怪物的交涉系统方面也进步了许多，开始会和怪物谈话，再来就是出现了创新的地图自动绘制系统，以及更多的平面空间突发事件。这些都是本作很明显的特点。另外值得一提的是这一代开始，恶魔可以三身合体，从此以后，所有的恶魔都可以进行三身合体了。

真·女神转生Ⅱ



这代故事延续了上一代的结局。上一代故事中留下来的许多谜都在这一代解开。而这一代的特色之一就是主角会随着对话的不同，属性变成LAW、CHAOS或者是NETURAL。另外，这一代首次出现了赌场，玩家可以在里面玩游戏，然后用得到的代币来交换一些特别的道具或武器。另外，这一代的2D画面改用45度俯瞰立体视野。在战斗中加入了前列后列的阵型概念，使得战斗变得更丰富、更具挑战性。

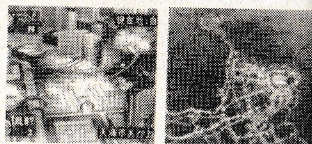
真·女神转生 IF

这一代可以说是和之前的《真·女神转生》系列完全扯不上关系，算得上是外传吧!?故事是发生在一个学校中，主角的性别可自己选择，而初期的能力值则由心理测验结果而定，算是很特别的一点。而这一代则是初次导入守护灵系统。第二主角可从四人中任选一人搭档，每个人的能力都不一样，和不同的人搭档、行进的路线也就各不相同。可以说，在这里能看到之后《女神异闻录》的一点点影子。

真·女神转生 恶魔召唤师

这一系列虽然也是继承了《女神转生》系列的特色，可是不同的地方就是这一代是以网络为游戏背景，而2D平面系统也作了很大的改变，也可以说是后来《女神异闻录》系列的前身之一吧！

魔神转生系列



《魔神转生》系列可以说就是《女神转生》系列的 SLG 版，里面的魔物特性都和以前的作品是一样的。在这系列的游戏中还加入了各种不同种族相互对立的系统，将游戏又发挥到另一种不同的境界。在这系列的游戏中，仍然保留了和恶魔交涉、合体等可以说是《女神转生》特色的系统。不过，可能因为游戏制作成了关卡制的类型，使得许多 RPG 中的要素都失去了，所以可能会有许多女神迷对这样的改型游戏感到不适应吧！

作品	主机	发售日
魔神转生	SFC	1994/1/28
魔神转生 2	SFC	1995/2/19

知名游戏 《女神异闻录》系列

女神异闻录

作品	主机	发售日
女神异闻录	PS	1996/9/20
女神异闻录 2 罪	PS	1999/6/24
女神异闻录 2 罚	PS	2000/6/29

这一代游戏最大的特色就是在于召唤系统及战斗画面上。一改以往的仲魔系统设定，改成了守护魔系统。玩家们利用不同的塔罗牌来配出不同的守护魔，而守护魔则会在战斗中逐渐成长，成长之后的守护魔会学到更具威力的魔法。另外，在和怪物的交涉系统方面也作了许多变化，变得更活泼，更有趣！战斗系统变成了 45 度角立体画面，而不再采用以前的第一人称视野画面。另外，在地图的设定上也做了许多的改变，也可以说和之前的《女神转生》完全不同。对元老级的玩家来说，相当新鲜！唯一的缺点就是在 PS 上执行时，进入战斗画面读取时间过久，造成游戏的耐玩度下降。



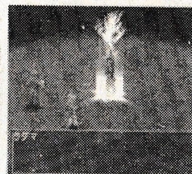
↑当年硬着头皮没打穿的游戏，不知国内有几个人爱玩。

女神异闻录 2 罪



这一代的《女神异闻录》基本上是承袭了上一代的系统，不过人物角色和之前都不相同，在这一代中加入了另外一种新的系统，那就是"谣言"系统。玩家们可以使用这种系统来改变买到物品质量的高低，故事进行也必须靠这种系统的制作才能继续。另外重要的一点是，从这一代开始加入了过场动画。此外还有一个重点就是游戏中的读取变快了，进入战斗画面不再像以往那样需要读取很久的时间。也因为如此，让许多玩家又重新对这一系列的游戏产生了想玩下去的兴趣。







女神异闻录 2 罚

这一代是《女神异闻录 2 罪》的续篇。游戏中的主角是和前作有关系。而这部游戏基本上就是由《罪》来开始，而由《罚》来结束，所以说就是有罪就会有罚啦！

这一代的故事是从一个诅咒的谣言开始的，谣言是这样的："据说拿着自己的手机打自己手机的号码，这时小丑（JOKER）就会出现，然后对着小丑告诉他你想要杀的人，他就会帮你杀了他。"从这个谣传出现之后，珠留间市就发生了连续杀人事件，而主角耶就遇上了这样的事件。由此，这个故事就从此开始。在这一代的设定上，虽然说故事的剧情与上一代有所关连，不过大致上来说，可以算得上是个全新的架构。而在守护灵及战斗中的交涉系统上都作了极大的改变。

公司简史①

1986/4	以电脑游戏为主要开发业务而成立株式会社 ATLUS。
1987/1	以业务用娱乐机器为主体，开始国内贩卖业务。
1988/3	完成新机器"卡拉 OK BOX"，并开始进行业务用卡拉 OK 的贩卖。
1988/12	开始贩售 GB 的专用软件，推出自制的第一款软件《パズルボーイ》(解谜男孩)。
1990/8	在明治大学前开设自己公司直属游戏中心。
1991/4	发售 FC 专用软件，第一部作品为《ーユーヨークニズ》(纽约客)。
1992/4	发售自制的第一部业务用 VIDEO 游戏《ブレイゾソ》。
1992/7	开始发售超任软件，第一款软件是《ブレイゾソ》。
1992/10	发售超任版《真・女神转生》。
1995/7	制造发售大型原创贴纸印刷机"ブリント俱乐部"(打印俱乐部)。

最初映像

到目前为止，ATLUS 在 PS2 上只发售了这一款游戏，这款游戏是以图像拍摄为主的新类型游戏。这款游戏是能让玩家给予荧幕上出现的所有人物指示、命其做出各种动作然后予以拍照的一种游戏。这款游戏最特别的地方，就是游戏中的人物好像真人一般，其动作之自然、表情之生动，都不是目前所出的游戏中可以比拟的。或许这也是这款《最初映像》比较特别的地方吧！

游戏中有相本模式和手动模式，玩家可以在相本模式中用六卷底片来进行自由拍摄，而拍摄的好坏会得到不同的点数，点数愈高就可以得到许多帮助拍摄的小道具。得到小道具之后则可以拍到更多不同姿势的相片喔！其实，归根结底，这款游戏最大的目的就是用来"看妹妹"啦！

公司简史②

1995/10	开始发售 PS 专用软件，第一部是《豪血寺一族——最强传说》。
1995/11	SS 专用软件发售开始。
1996/9	子公司 ムーシステムサービス株式会社(MOON SYSTEM SERVICE)设立
1996/12	"プリント倶乐部 2"开始制造，贩卖。
1997/7	子公司 ATLUS DREAM ENTERT-AINMENT CO,LTD. 在美设立。
1997/10	店头股市公开。
1997/12	N64 专用软件贩售开始。第一部作品《スノボキッズ》。
1998/2	大头贴"スーパープリクテ 21"发售。
1998/10	子公司 ATLUS ENTERTAINMENT PTE,LTD. 在新加坡开始营业。
1999/6	PS 专用软件《ペルソナ 2》发售。
1999/7	《ネイルモア》的制造贩卖。
1999/11	DC 专用软件《魔剑 X》发售。
2000/4	PS2《最初映像》发售。







总结

能够通过游戏自身纯粹的魅力，来长久打动玩家心的厂商，并能在竞争激烈的游戏界立足，在周围形成一批忠实的追随者，实在不是一件容易的事情。其实稍微看一下，ATLUS 出名的作品也就在那一两个系列而已，或许离开"女神"的 ATLUS 在家用机市场将难有作为。不能否认，业界的繁荣需要这些有"一技之长"的厂商，但更重要的，是他们能够不拘泥于一点，不断有新突破，而不是盲目随"大势"才好。

魔杖 游戏策划基础

编写/叶伟

本章执笔:叶伟

前言

这个讲座本来的名字，应是叫"游戏设计基础"。然而对于国内许多人来说，谈到"游戏设计"，第一个感觉就是"编程技巧"。

教授怎样编程、甚至于怎样撰写游戏代码的书，在国内并不少见，但是这并非这个讲座所要阐述的，而且笔者也并非代码高手。

这本小书的目的，是试图从一个全新的方面来讲述一些游戏设计的基本规律。所谓游戏设计(GAME DESIGN)的真正含义，指的是在一定的条件下，创作、设计出一个合理的游戏情节和规则，使玩家能够得到刺激与快乐。

而对这个工作的经验加以总结，是国内以前从来没有人做过的事。

从某种角度来说，GAME DESIGN 的工作更类似于国内俗称的"策划"。这也是我这个讲座最终定名的由来。

当然，完成这样一个实用性较强的半专业性讲座，决非笔者一人一力能够完成的。在此，我要感谢上海育碧的所有同行，正是他们的热情和帮助才使得这些文字的诞生最后成为可能。同时要感谢的，还有加拿大的 Ann Lemay 和其他一些朋友，她们也对这些经验的总结提供了很大的帮助。在以后的章节中，我将一一提到他们的名字。



当然，我也非常感谢《电子游戏软件》和《游戏批评》的主编。难得他们的热心，才使得这样一本没有功利的作品能够最终与大家见面。



成为一个以游戏为谋生手段的人，在中国——至少是在5年以前，还是不可想象的事。今天，游戏能够成为众多青年所追逐的一个金饭碗，很大程度上得益于该行业内丰富的回报和轻松的工作环境，而不是父母或舆论、社会的支持。在一个没有基本生存环境的氛围下，要成为一个合格的游戏设计师，对许多中国人来说，本来是一件相当困难的事。但是现实总令人有点啼笑皆非：虽然环境恶劣，遍布大江南北的盗版却提供了诞生游戏设计师的肥沃土壤。从游戏开发商的角度来看，只要有严格的筛选和正确的引导，中国的这些幼苗总有一些会成为真正的栋梁之材。

那么究竟怎样才符合游戏设计师的要求？

目前在中国，玩游戏的人很多，资深玩家也不少，但真正适合这个行业、具备一定条件和素质的却并不多。我们的游戏高手往往分这样几种：

1 极为擅长某种或多种游戏，但却缺乏创意的；

2 有创意却过于海阔天空的；

3 有创意也能够提出有效解决方案的；

4 不但有创意，更有深厚扎实的文化、美术及编程功底的；

显然，只有后面两种才能够被游戏开发商所看中。但在没有相应教育和培训体制的国内，这两种人才简直是凤毛麟角，可望而不可得。因此，如何把第二种甚至第一种玩家培养成符合要求的游戏设计师，就是中国电玩业所必需面对的主要问题。而这本小书的出现，也正是希望能够成为辅佐这些玩家的一个阶梯。毕竟，我们了解游戏很多，对游戏制作却了解得很少，对这个行业本身，就更没有什么概念了。

成为游戏设计师的基本条件

同所有行业一样，并非所有人都适合以游戏设计谋生的。他们也必须具备进入业界的一些基本条件。其中，游戏经验、生活经验、灵感、表达力和忍耐力是游戏设计师最重要的五大基本要素。

NO.1 丰富的游戏经验

这里的丰富，指的是不单单局限于某一类、或者是某一个平台的游戏。游戏设计师不同于游戏玩家，他们必须能够兼收并蓄，能够在不同平台的不同游戏中涉猎，找到新的概念和灵感。个人对某种游戏和某个平台的喜好，不能转移到工作中来。偏执狂是游戏设计的大忌。虽然我们也常常咨询普通人对游戏的意见，但无论如何，游戏设计师都必须是一个懂得游戏的人——尽管他们所设计的游戏，通常是给不懂游戏的人玩的。这一点上绝没有讨价还价的余地。

NO.2 丰富的生活经验

很多人把游戏软件开发业视之为高科技产业，在HI－TECH的光芒下却忽视了这个行业最本质的东西。事实上，游戏业是继电影业之后兴起的一种新型娱乐行业。我们所生产的所有产品，都是为了给用户带来快乐、刺激的体验和享受。游戏在许多方面都表现出纯粹娱乐的性质，而游戏中所涉及和表现的许多内容与情节，也包含了许多不同的生活经历，与许多其他娱乐方式所交融。游戏涵盖了生活的许多方面，我们需要一个了解这些生活和娱乐的游戏设计师，我们也希望游戏设计师对各种娱乐保持浓厚的兴趣。



一个不懂得娱乐、不会享受生活的人，不可能设计出真正满足玩家需要的游戏软件。游戏设计师不应该是那种连KTV包房都从来没有踏进过的人。

NO.3 拥有无尽的灵感

本质上来讲，游戏设计师所出卖的是脑力和创意。公司花高薪聘请游戏设计师，看中的是他们不会停止转动的脑子，而不是潇洒或者性感的外表。所以身材和体形对游戏设计的作用并不大。

公司总是希望自己的游戏设计师永远懂得如何制造出新鲜的灵感，而没有创意的游戏设计师很快便会沦落为一个从事DATA CONVERT的普通工人。聪明的游戏设计师很快便会发现，丰富的生活经验将是他们不断灵感的源泉。他们的灵感并不是天生的，而是来自他们对周围环境的理解和观察。

NO.4 善于坚持和表达自己的理念

既然出卖是创意，游戏设计师就必须具有说服别人接受自己创意的能力。好的游戏设计师就象一个优秀的推销员，总是能够把自己的理念非常巧妙的、艺术化地推销给听众。游戏设计师的表达能力是非常重要的，它将直接影响到其他参与开发者以及市场销售部对游戏的制作和理解。同时，游戏设计师还必须常常说服心有疑虑的听众接受自己的想法。一个不善于表达自己、不能坚持自己意见的游戏设计师将永远被笼罩在失败的阴影下，而他自己也定会生活得非常痛苦。

NO.5 对挫折的忍耐力

当你立志成为一个游戏设计师之后，挫折将成为你最亲密的朋友。就算你有再高的说服力和沟通技巧，数月的心血被一再否定、自己的概念无法为人理解也是常有的事。市场部考虑问题的角度和方法与你可能完全不同，他们必须从销售出发来评价游戏的创意，你最为得意的点子被一些看似“愚蠢”的意见所枪毙将是不可避免的。一个优秀的游戏设计师，要具有良好的心理承受能力，对可能到来的连

续挫折做好心理准备。

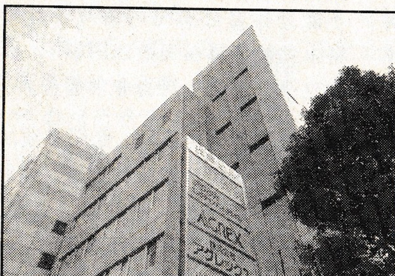
必须提醒你的是,你和你的同事或许是游戏的专家,但你的老板却很可能不是。但是有一点你一定要记住,是由你的老板而不是由你来决定项目的生死。而没有项目支持的创意是完全没有存在价值的。

具备以上这五个基本条件将使你有希望迈入游戏设计的门槛。如果你能够再加上一些诸如软硬件常识和对业界的大概了解的话,成为游戏设计师的一份子已不是很难的一件事了。考虑好了? OKAY,欢迎你进入天堂和地狱。

第一章 游戏设计的基本概念

游戏的生产流程

我们中的很多人都是在路边阴暗潮湿的小摊里买到自己心仪的游戏的。其中可能会有些人有钱又有闲,能够从比较明亮一些的店子里买到被称为"正版"的游戏软件。当然无论是正版还是盗版,游戏都不是大店或者小摊的老板自己生产的。很多人对正版游戏的价格有着非常错误的认识,他们没有想到一个正版游戏之所以价格不菲,除了因为它是人类智慧精华之外,还涉及到了太多的部门和太多的人力资源。



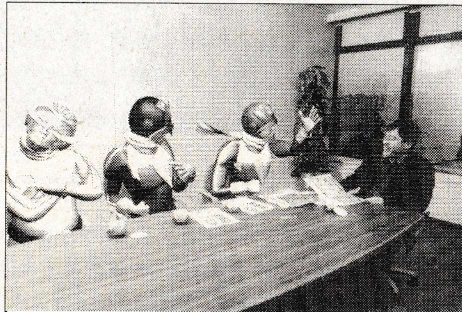
游戏公司首先是一个企业,需要建立正规的生产部门销售渠道才行。

同很多人所想象的不同,最初企划一个游戏并提出立项请求的,往往不是游戏设计部。软件开发公司的市场部,会经常收集市场的反馈和意见,以为将来的计划做准备。在一个职责完善的游戏开发公司里,市场部会对制定每年的游戏开发计划负责。

通常的,对于每一个游戏项目,他们都会提出一些非常笼统的设想——比如说,在考虑了市场接受能力和分析了可能的竞争对手情况之后,市场部认为一个基于一级方程式规则的赛车游戏会受到一定的欢迎——此后这个方案会被交付管理层进行研讨。而管理层在听取了各方面的意见和做了市场预测之后,会最终决定这个项目的进行与否。

而游戏开发组往往就是在听取意见时加入到这个行列中来的。这个时候的游戏开发组人数很少,一般由项目组

长和主游戏设计师组成。他们会将市场部的设想稍做细化,并提出自己的设想和SWOT分析报告(注1)供管理层参考。比如,这个游戏是否要购买国际汽联的版权?游戏所对应的平台是哪些?游戏将采用什么引擎等等。这些意见将对今后项目的发展和走向起决定性作用。



在开始阶段,要由开发小组核心成员进行可行性研究,并且要说服公司上级,并提出自己的要求。

与此同时,游戏设计部还要配合管理层进行一些简单的设计。他们将根据市场部的发售周期表,提出一些不同的方案和具体意见。比如:这个游戏可以完全模仿自己或者其他公司比较成熟的作品,不做较大的改动,以保证能够按时完成;或者,游戏将增加一些具有独特游戏性的模式,并在画面、音响方面做显著的提高,但这个将影响到预计的发售周期等等。在这个过程期间,游戏设计部往往要制作出几个测试版本(TEST VERSION)或者模型版(MOCK-UP VERSION),用以检测技术上的可能性以及基本的游戏性、操作性。而管理层的最终决定,将很大部分取决于这些个测试版本或者模型版的效果。

在正式立项之后,游戏设计部将开始最艰巨也是最重要的工作:撰写设计报告、设计游戏的发展方向。这些文档将成为未来对所有开发人员的基本要求,所以也被业内人士称为BIBLE。然而实际上,游戏设计报告并非象圣经一样不可改变。很多时候,游戏的设计都是随着游戏的开发而不断变化和改进的,有时也会因机能的限制或市场的口味变化而改变。

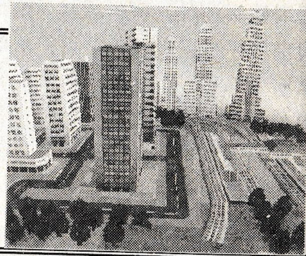


当游戏的总体设计基本完成之后,游戏设计师便要开始一项更加艰巨的工作:设计场景。与此同时,程序员、美工和动画也将开始他们的工作。当然,游戏设计师还要负责跟进其他开发人员的工作,使得产品最终符合自己当初的设想,此外,负责菜单设计的游戏设计师也将一直忙碌到最后。在整个开发过程中,所有的工作都将围绕着游戏设计师开展。游戏设计师本身的水平将直接影响到产品的最终质量和风格。

从开始大规模的开发，到游戏的最终出炉，一般都要推出三个版本：ALPHA、BETA 和 MASTER。这个过程是游戏质量最重要的保证。

ALPHA 版的基本要求

游戏的框架已经形成，大多数的游戏模式已经可以进入并正常游戏，菜单的分支和路径已全部明确，游戏相关文本已基本到位。ALPHA 版的游戏是允许带有 BUG 的，甚至是一些死机 BUG。



ALPHA 版的主要目的

是保证游戏的基本脉络已经理清，市场部和管理层对游戏的大致情况已经可以有所认识和了解了。他们会根据这个版本提出许多意见，供开发组参考和修改。

从 ALPHA 版开始，测试员就必须部分到位，开始漫长而艰苦的查错工作(DEBUGGING)。

有些软件开发商，在 ALPHA 阶段还会组织一些针对性很强的 FORCUS GROUP 对游戏进行测试，以评估游戏的游戏性和可能的社会反响。

BETA 版

大约是在 ALPHA 版推出后的二到三个月后(应视实际的开发及修改情况而定)，经过完善加工之后推出的测试版本。作为 BETA 版的游戏，应当是基本完善的版本。几乎没有或者很少有死机 BUG、所有的贴图、音乐、音效、文本都已经到位，应当进行的修改也已经基本完成，整个游戏已接近完善。

BETA 版推出后，就应当避免所有可能的较大的变动。比如增加、修改游戏模式，改变部分游戏设计和规则，改变游戏计分方式和标准，改变人工智能等等。游戏种使用的主要数据都应当在 BETA 版推出之后冻结，否则将会在很大程度上影响到预定的发售日期。



制作 BETA 版时的工作强度有时是非常大的。

推出 BETA 版之后，所有游戏测试员应当及时全部到位，以便能够从 BETA 版中更快、更多地检测出更难以发觉的 BUG。

BETA 版之后的两到三个月里，所有人员的主要工作都是根据游戏测试员的测试结果，修改及消灭游戏中的 BUG，以保证产品的最终质量。这里必须消除的人们认识上的误区是，并非所有的 BUG 都是可以消除的。因为硬件方面的限制，或者软件设计上的原因，有部分 BUG 是很难或者无法被修正的。有些 BUG 虽然可以被消除，但是会造成较大的影响并波及到开发进度。在这种情况下，项目的管理人员和游戏设计师就要有所取舍，在不影响进度、发售时间和产品质量的前提下，最大限度地改正游戏中的 BUG。

MASTER 版

通常也就是游戏的最终发售版。当 BETA 版中影响游戏进行和游戏性、违反游戏规则的主要 BUG 都被消除之后，这个产品已基本可以上市销售了。通常为了保证质量，在 MASTER 版推出后的二周内，测试员还会对这个版本进行最后的检测以防万一。如果是 PC 游戏，在二周之后便可以考虑上市问题了。如果是游戏机游戏，则可以在二周之后提交相关硬件生产商进行审批(注 2)。



工作结束后，大家终于可以好好放松一下了。

从预算和成本上考虑，以一个普通的 PS 游戏为例，通常的开发周期是 10 ～ 12 个月。除去 ALPHA 到 MASTER 的 4 个月和开始立项、设计的 2 个月，真正的制作时间一般都在 5 ～ 6 个月之内，时间是相当紧迫的。当然，那些能够为公司带来可观利润的拳头产品往往不在此例中。DQ7 拖了整整 3 年才发售，而且光是它的设计报告就超过 1000 万字了。

道歉启示

在《游戏批评》第五期制作中，由于我们工作疏忽，将原刊登在《游戏世界》上的，《游戏是怎样做成的》一文，误作为叶伟先生的文章刊出。这个失误不但给原作者和《游戏世界》杂志社造成了名誉上的损失，也给叶伟先生带来了麻烦，更使亲爱的读者蒙受了不应该的损失。在此，我们要向《游戏是怎样做成的》原作者表示深深的歉意，也要向《游戏世界》杂志社，叶伟先生和各位读者道歉，并且保证在以后的工作中，杜绝类似失误，更好地为读者服务。

注 1： SWOT 分析报告，即分析项目的长处(STRENGTH)、弱点(WEAKNESS)、机会(OPPORTUNITY)和危机(THREAT)的报告，是一种国际通用的市场预测和总结手法。

注 2： 按照惯例，所有的游戏软件开发商(签了特别合同的除外)在开发游戏机主机的游戏时，都必须得到相关硬件开发商的审查批准之后才能够发售游戏。比如 PS 的游戏必须通过索尼的审批才能够公开发售。审批主要涉及一些规定用语、数据格式、技术水平、BUG 情况等等。

待续

连载之六

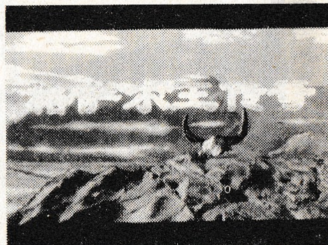
前导游戏拓荒路

作者/边晓春

前文介绍了前导公司的第四个游戏作品《西游记·齐天大圣》。前导公司的前四个游戏作品都是由设在北京的公司本部的工作室制作的，而第五个作品《格萨尔王》则是由天津前导公司制作的。本文就从天津前导公司的成立开始。

游戏《格撒尔王》

6 前导公司后期——《格萨尔王》



1996年秋冬之交，在日本某大游戏软件公司的天津分公司发生了一起著名事件，若干中国年轻员工拒绝制作日本军国主义内容的游戏图像并从该公司辞职。这一事件见诸报章以后，我就有了与他们合作的想法。为此，我请他们来北京，与他们交换了意见。当时，他们对下一步工作还没有成熟的想法，但大家都表示，希望找到机会，共同成就一番事业。我向他们表示，争取找到一笔投资，策划成立天津前导公司，与他们共同创业。然而，以前导公司当时的实力，是无力在天津开设新公司的。而且，即使有了资金，也没有现成的商务计划、不知该做些什么。

到了96年11月，出现了两个方面的转机。**一个机会是**：天津市政府很关心他们的处境，市科委出面与正在积极寻求与天津市合作的IDG公司（北京前导公司的股东）协商，共同投资，为他们设立一个新公司。**另一个机会是**：我偶然得到了一本由著名儿童文学家何群英女士根据藏族大型史诗《格萨尔王》编著的同名小说，且得知她非常希望由中国大陆的游戏软件公司将其开发为游戏产品。

《格萨尔王》是一部古老的藏族史诗，由藏族艺人代代传唱，据说总长度逾千万字，是世界上最长的古典史诗。《格萨尔王》记述了英雄格萨尔的辉煌一生，故事惊险曲折、人物生动鲜明。从计算机游戏的角度看，这是一部RPG的绝佳素材。我按照游戏软件制作公司的模式写了新公司的《商务计划书》，交给天津市科技风险投资公司，很快得到批准；又到天津与这些年轻人商谈了几次，大家一拍即合。



1997年年初，一家新公司，天津前导软件有限公司，正式成立了。我主要负责公司的市场运作，由韩国立负责公司的日常工作。同前导公司的前几部作品一样，我主要是在设计阶段的初期做了些铺垫工作：

* 组建了一个由北京前导公司和天津前导公司共同组成的制作小组，林强为组长，游戏设计为程翔（前期）和金增辉（后期），主程序员为王宁，主美术师为韩国立；
* 聘请何群英女士和一位著名藏族学者为艺术顾问、一位著名藏族画家和汉族画家为美术顾问；
* 安排主创人员进藏考察。

点评14：

现在看来，当时将一个制作组安排在两地，是不妥的。游戏软件的制作过程很难规范，制作人员之间的密切交流是必不可少的。交流不畅的结果就是降低效率。当时，考虑到公司处在初创期，天津公司的员工虽然都是美术方面的行家，但缺乏游戏设计和程序设计的能力。故未在游戏设计方面提出创新的要求，只要求按照普通RPG的模式设计游戏。

故事线索的结构也不很复杂。但在设计方面还是有一些亮点：

* **藏族风格。**游戏题材取自藏族史诗，就决定了它的风格不同于一般的同类游戏。西藏总给人以一种神秘感，不论是景观还是文化。游戏者将随着主角和他的同伴们走便藏地的南北，去领略藏族地区特有的自然风光、人文景观和风土人情。
* **多重结局。**游戏中会出现一些分支情节，需要游戏者选择。不同的选择，会出现不同的情节，有的会遇到不同的同伴，有的会学到新的本领，有的会影响到故事的发展。游戏共有四种可能的结局，五名可能的同伴。
* **战斗系统中的召唤神。**当人物的等级达到一定程度时，便可以在战斗中唤出召唤神来帮助战斗。召唤神是不受游戏者控制的，每种召唤神都有特定的技能，参与战斗的时间也有长有短。随着人物等级的上升，会有三种以上的召唤神出现。战斗中召唤神的出现并不是随心所欲的，是不可预测的，这就增加了战斗的趣味性。
* **战斗系统中的必杀技。**战斗中，当我方队员受攻击时，怒气值便会上升，当怒气槽涨满时，便可使出必杀技。不同人物的必杀技效果不同，有的以攻击敌人为主，有的可恢复生命力；主



公司后期



人公格萨尔的必杀技则随着所装备武器不同而改变。各人的必杀技会随着人物的等级而提升威力。

＊ **在内容上。**节选了史诗中自格萨尔诞生到赛马称王、魔岭大战，至征服霍尔国这一部分。这是史诗的精华所在。希望能够在广阔的背景下，以恢弘的气势，高度的艺术技巧，反映古代藏族人民的宗教信仰、风俗习惯和道德观念，表现出鲜明的民族风格和地方特色。

＊ **在美术设计上。**采用重彩油画的写实风格，配以多重背景横向卷轴的画面移动方式，场景辽阔、气势非凡，展现出深邃神秘的藏地风光。

在设计阶段，天津前导公司的其他人员到北京参与了《水浒传之聚义篇》的美术制作。1997 年年中，《格萨尔王》开始制作。原计划到年底完成。但实际上，直到 98 年 5 月，才基本完成制作。在制作后期，北京前导公司还投入了相当数量的人力支持。导致制作拖期的原因很多，其中，管理偏软是重要原因之一。

点评 15：

> 管理偏软，在前导公司的各工作室中普遍存在，只是个别工作室略好。前文中已有比较详细的分析，这里就不再赘述了。

从 98 年 5 月开始，北京前导公司已经陷入财务危机，面临解体边缘。我已经无暇顾及《格萨尔王》的市场销售。特别遗憾的是，当北京前导公司的危机信息传至天津以后，天津前导公司的股东之一采取了比较激烈的应对措施，引发了公司员工的消极对抗，从而使天津前导公司的实际运作很快陷于瘫痪。这个已经基本完成制作的产品，胎死腹中！

点评 16：

> 现在回过头来看天津前导公司的悲剧，主要问题还在于我的经营理念。由于天津前导公司在开始成立时人员结构不整齐，我就将其定位为北京前导的一个软件制作工作室，没有着力为其培养独立的市场能力。此其一。其二，在资金运作上，我将两个公司完全捆绑在一起，当北京前导公司出现危机时，天津前导公司已经没有回旋余地了。

正是："覆巢之下，焉有完卵？！"还记得我们的主创人员在入藏考察时，途中遭遇过两次很大的危险，都奇迹般地转危为安。当地人说，是格萨尔王在冥冥之中庇护着我们。是啊，想想《格萨尔王》经过漫漫的历史长途传唱至今，我们今天遭遇的这一点挫折又能算什么呢？当我们、或者我们的后来者，用计算机交互艺术再现《格萨尔王》的辉煌之时，应该能够以此告慰那些艺术前辈们的在天之灵了。



游戏《格撒尔王》

游戏名人 对谈录

DIALOG

冈本吉起



丰田淳





冈本吉起和丰田淳是日本有名的游戏制作人，其中冈本是《街霸》之父。从这篇对话中，我们不仅可以了解 RPG 大作《永恒传说》的开发秘辛，还可以了解日本游戏制作人的爱好，对游戏理解的执着，游戏开发过程及制作人应有的业务素质。刊登这篇对谈，一方面是希望给读者以启迪，同时也暗自盼望中国有一天也出现这样著名的游戏制作人和这样著名的游戏。

现在引入“传说”系列三部作品负责人

一开始有兴趣就会疯狂陷入 但却总是三分钟热度的两人

冈本吉起先生（以下简称冈本）：身为现在发售中的“永恒传说”制作人，想必在前一阵子一定是非常地忙碌吧！

丰田淳先生（以下简称丰田）：是啊！好不容易比较闲了一点，又开始想要玩遥控汽车了。

冈本：你很喜欢玩遥控汽车吗？

丰田：我以前曾经参加过一个礼拜天早上的叫做“田宫遥控车大赛”的节目。那时的播报员 HASINOEMI 小姐，她现在在“国王的午餐”节目中饰演公主的角色。为了接近她，一些遥控汽车迷组成同好会！就是为了想跟她亲近一点啦！

冈本：哪有这种的事！这根本不是什么理由啊。

丰田：因为我是她的迷嘛！不过，技术还不是很纯熟，那部分只好用钱来填补了！塑胶的部分改换成铝的，还有采用高级

合金，而且我们还远征过静冈的遥控汽车制造商田宫的公司呢！

冈本：我开始玩越野单车的时候，大约三个月就要换一辆吧！换到厌烦时就想“这大概不适合我吧！”。之后我就把车卖给公司的同事，并且还跟他们说“这车子是最棒的喔！”。所以有一阵子，公司的脚踏车停车场，就摆了很多原来属于我的脚踏车。一不小心骑错了车，心里就会想“哎呀！这已经不是我的车子了啊！”

丰田：真不得了！CAPCOM 有很多人是骑自行车上班的吗？

冈本：很多喔！因为有很多公司同仁就住在公司附近，而且在公司里就有自行车部。你们遥控汽车队还没有成立一个部吗？

丰田：还没呢！我们有很多小团体，我早在想要给统一了。我所参加的团体叫做“激走ホイジンガー”。

冈本：你不觉得这很逊吗？

丰田：当我想到这个名字马上就用了，而且我想要跟 HASINO 小姐亲近一点嘛！

冈本：结果，是更亲近一点了吗？

丰田：确实和她拍了纪念照片！我虽然没有什么实力，但是队友的“R4”声音编辑实在是太厉害，所以会受到她的专访喔！

冈本：那是因为活用“山脊赛车”系列的知识嘛！

丰田：好像是那样。但是，节目一结束之后，我的热情好像也减低了不少(笑)。我是那种三分钟热度的人，像是乐高玩具和滑雪板我也曾经着迷过一阵子，不过都没有办法持续很久。

冈本：我懂我懂！我是那种想到没去做就会很难过的人。不过，也是都没有办法持续长久！因为，周围的朋友都没有办法跟着我一起疯，很自然地就会觉得厌烦了。

丰田：不过我的情形更糟，因为每次都是我带头要大家一起疯的！所以千万不能自己先放弃。像是玩滑雪板的时候，我也是跟大家说“非常有趣喔！大家一起玩吧！”，结果自己却是最早没兴趣的。后来，就常常被大家说我“很过分”(笑)。



丰田 淳
（とよだ じゅん）
NAMCO 株式会社
第二开发部 系长

个人简介

大学毕业后，1991年以企划身份进入NAMCO。历经MD、SFC、PS，吸引众多的消费者。担任『永恒传说』的企划、故事原案及制作人。

代表作品

- RollingThunder2(MD)
- 维他命王国物语(GB)
- 宿命传说(SFC)、(PS)
- 幻想传说(PS)
- 永恒传说(PS)

个人趣事

●比实际年龄看起来还年轻

也许你看照片时就能理解，但是丰田先生是属于看起来比实际年龄34岁还要年轻许多的类型。在游戏业界中，看起来比实际年龄小的人有很多，冈本先生总是看起来很年轻（他实际是39岁唷(^^)。过去常常碰到初次见面的人把他当作年轻人看待，心中说不定也会有些不服吧。虽然丰田先生说过『男人如果看起来比实际年龄小是很恶心的(^^)』不过，以冈本先生的说法『到了30岁后半还被人家当成是年轻小伙子，就应该偷笑了』。丰田先生应该要再多忍耐一下吧？

总共三年时间制作出来的《永恒传说》

《永恒传说》的幕后小花絮

故事的撰写是和 PS 版《幻想传说》并行的

冈本：“永恒传说”的开发是从什么时候开始的呢？

丰田：故事的筹划大约花了一年吧，开发作业总共是二年。没办法，画面的部分花了很长的时间。

冈本：合计总共三年啊？这样实在是很长！

丰田：是吗？实际上故事开始进行的时候，是和 PS 版《幻想传说》的开发时期重叠，开发结束之后，这边的故事也完成了。由于“幻想传说”是移植作，我所负责的部分只有负责试玩而已。现场的工作人员倒是没什么休息时间，就又马上投入“永恒传说”的开发工作了。

冈本：剧本是由你所写的吗？

丰田：我是负责故事的原案及枝节的剧本，整个剧本是由企划的名取（名取佐和子：负责企划）所做。我打算很强烈地表现出基尔是怎样的角色？老是说一些让人反感的理论。虽然在制作的时候，我想要把在大学所学的量子物理学和宇宙物理学加入其中。但是常常在制作的时候，被其他人批评说“这在讲些什么完全看不懂嘛！”。

冈本：那么，是以你为模特儿的话，就把你的相片放在一旁吧！

丰田：看起来根本不一样，你就饶了我吧！

三枚 CD 收录了所有配音 法拉的声音谁都非常喜欢！

冈本：“永恒传说”是三片 CD 装的。动画电影占了很多空间吗？

丰田：嗯！因为动画和声音档太多，所以变成了三片装。不管任何一个小事件，游戏中主角也会说话的关系。

冈本：声优的部分都是找有名的人吗？

丰田：我们拜托的都是有人气及实力兼具的声优。以主角为首，其他几个主要



募集中

●新娘候选人

NAMCO公司中，有关丰田先生的传言非常的少(^^)。因此，丰田先生正在找理想的新娘喔。①当然是要像女明星はしのえみ小姐一②能理解遥控汽车的事，就以上两点。不过，说不定『热中于遥控汽车可能会带来家计危机而拿不出钱』的情形。这样的话只要看起来可爱，却非常有能力的女孩子说不定很适合他。

角色进行试演会，再选出最适合那位角色的声优来负责。

冈本：如果落选的话，下次就很难再找他来帮忙了吧。

丰田：嗯！虽然很遗憾，不过我们是以适不适合角色的感觉为优先考虑。特别一提的就属由皆口裕子小姐配法拉的角色。她在动画“以柔克刚”里是配猪熊柔的角色，那种温柔的声音真叫人印象深刻。法拉的个性属于英雄型的格斗家，要说她是女主角不如说像是男主角的感觉，演起来是有点困难的角色。如果是太尖锐的声音，就会令人觉得不舒服，但是皆口小姐就完全没有这个问题，反而更加凸显角色的魅力。因此，法拉这个角色可以说是除了皆口小姐以外，没有人可以配了。

冈本：看起来你相当地中意呢！

丰田：这是当然啊！连写剧本的名取也爱死了，老是在嘴上挂着“希望这个台词能够由皆口小姐来说”，一边来完成工作。

冈本：这样子不就比男主角还抢眼了吗？

丰田：（心虚）！虽然听到时会有点刺痛的感觉，但事实就如此。连写台词的时候，也会觉得想一想皆口小姐的声音再动笔。皆口小姐所负责的配音部分，是声优跟我们开发人员之间合作良好的结果。这次，配音总共花了五天左右的时间。不只是事件的画面，连跟故事没有关系的对话场面也很多，所以才录了那么久。也有像是在露营时同伴杂谈的“露营短剧”机能，全部共有250种。

冈本：真了不起！

丰田：基本上，一个对白只能听到一遍，如果不小心听漏了，想要再听一遍也没有！但跟故事内容没有什么关系啦。

冈本：如果不小心按到按钮的话就没了呢！

丰田：如果觉得浪费时间的话，跳过去也可以啦。不过，好不容易都做了，当然希望大家都能听听看。每个角色的个性都表现的很好，而且非常有趣喔！

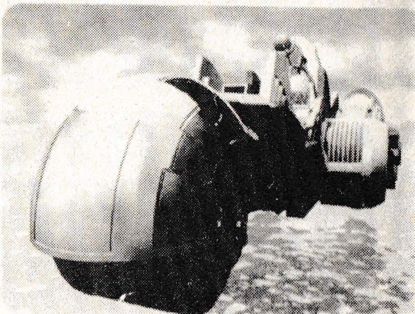
冈本：我所负责的“盖亚大富翁”，工作人员对配音也是超级要求的，总共请了野泽那智等十名左右的有名声优来配音呢！

丰田：哇！那真的很厉害！

冈本：还有啊，讲到声优我就想到，我和这吕村优子小姐第一次见面的时候，我居然还问她“请问你知道CAPCOM这家公司吗？”结果她很快地告诉我说“当然啦！我在《少年街霸》里是配春丽的！”，真是害我丢脸死了。

动画版“TOE”决定于WOWOW播放！

丰田：动画版的“永恒传说”，明年要在WOWOW频道播放。总共是十三集，负责剧本的川崎（川崎ヒロユキ，代表作：《机动战舰》）也是听了皆口小姐的声音，变得很有灵感。



冈本：动画来说只有三十分钟的时间，如何让观众能够一气呵成地看完，是很重要的。而且，只有推出第一阶段十三集的情形下，如果没有好好取舍的话，搞不好就变成半调子。

丰田：剧本已经请动画的工作人员看过了，不过表示出“照内容全部做的话可能要4个阶段”的缘故，不得已只好采用故事外传的形式推出。但是，目前NAMCO作品并没有什么改编成动画的，不管怎么说去做一回试试看吧。

冈本：绝对会很受欢迎。原本就是图像很漂亮的作品，我也觉得相当适合动画的制作。

不论是玩的方式如何都可适应“永恒传说”的系统

冈本：在RPG中我最在意的就是要花多久时间才能玩完？“永恒传说”大概要花多久时间呢？

丰田：这个问题很难回答。我想这牵连到的范围很广，从玩过传说系列的玩家得知，大致上要50～60小时左右。此外本篇以外的伏笔也很多，如果注意到的话，就会再更深入探讨。刚刚我们之前提到《幻想传说》有250种对话的“露营短剧”，除此之外还有“线索短剧”，在此也设置有数十种台词的版本。若把这些都省略过的话，就可以快速玩到结局了。

冈本：即使看到结局，还是会有人继续玩吧。就像是“勇者斗恶龙”系列里少了一枚金币如此一说。

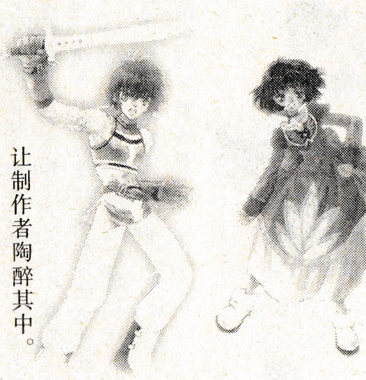
丰田：“永恒传说”对应了多种的游戏方式，所以要全力以赴地制作。想要一口气勇往直前的人，也可以放心去玩。因为不管在什么地方都可以存档的关系，只玩30分钟就关机也没问题。就连没什么时间玩电玩的玩家的问题都想到了。

冈本：这真的很重要耶！我也是因为很忙所以对RPG非常苦恼。

丰田：一般来说，所谓大作的RPG有很多。

冈本：话说回来，CAPCOM的“黄金之国”一话只要3小时就结束了耶。

丰田淳 制作人
《永恒传说》角色中他最喜欢的几个重点



法拉（声：皆口裕子）

皆口小姐的声音，一开始就让制作人及其他工作人员都成了她的俘虏。不只是其活泼开朗的个性，甚至比男主角还要出色的感觉。『法拉这个角色除了皆口小姐，真是不考虑其他人选。』

利德（声：石田彰）

性格狂野的主角，但是似乎被活泼的法拉给压过去了。『（心虚）！绝没有这种事……』（丰田先生）柔和的声音也让制作者陶醉其中。

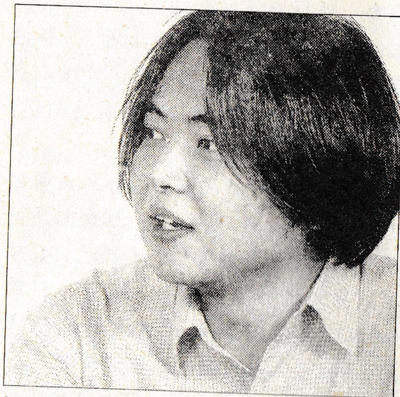
丰田："黄金之国"的去向让全体游戏业界非常关注啊！之前开发 RPG 游戏的人都想做的事，只不过总是没有办法实现。拼命做出来的 RPG，也是玩个几天就全破了。跟开发期间比起来，真是一眨眼的时间呢。总觉得有点空虚感，常常会想能不能作成系列呢？

冈本：很难耶！由于是使用同样的开发系统，若是持续做续作会有种原地打转的感觉，这一部分要解决的问题可多了。首先，在续作期间得保证对应硬件的玩家不会改变。并且以剧本一话为单位跟全部的故事，不论从中途或重新开始玩都一样好玩才行。

丰田：哇！问题真的是很多！

冈本：CAPCOM 把今后想要做 RPG 的问题要素，都融合在"黄金之国"里，试试看市场反应了。

丰田：在广阔的市场买卖调查一环中，有很多有名的作品一旦做续作后，最后大多是落到渐渐失去好评的命运。如何让它不是马上下跌，而是渐渐地离开市场，我想这一点是很重要的。不过，当然还是希望续作可以把气势整个带起来。总而言之，"黄金之国"今后会变成



如何，也很值得我们参考。

冈本："永恒传说"是 2000 年底一个很引人注目的商品。CAPCOM 的"黄金之国第二卷"也在 12 月 12 日发售，撞期真是很不得了呢！

丰田："永恒传说"是 PS 而"黄金国之门"在 DC，主机不同的话，就没什么关系了吧。

冈本：但是，玩家的钱包只有一个喔。即使主机不同，只要游戏性质相近，还是会成为对手的吧。

丰田：话说回来，年底这个商业战场上的对手还真不少啊。

形象是取自丰田先生!?

基尔(声：保志总一郎)

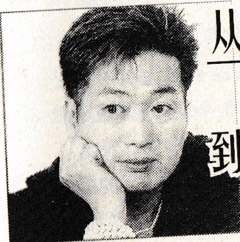
专攻『晶灵学』的学者基尔。是以丰田先生在大学里所学到的物理学为设计基础，难懂的台词多得不得了。被询问到是否是以他本人为模特儿量身打造，却得到『完全不像啊!』的答案。说得也是，个性是刚好相反的。



梅尔蒂&克依奇

(声：南央美&住友保子)

说着异世界美尔尼克斯语的梅尔蒂。剧本上她对着片假名却能够很流畅地念出来，这点很令人觉得敬佩吧。『不只是感觉很像，那种没意义的片假名居然能够流畅地念出来才真叫人佩服。』



从一个热中于 BASIC 的电脑少年时代到迈向游戏制作人的漫长路程



用租借来的个人电脑创作游戏的高中时代

冈本：你开始在 NAMCO 做什么呢？

丰田：我一开始是做企划的。

冈本：那不就是负责组合程序，而不是图像设计？

丰田：也不完全是这样，我在学生时代曾经去上过跟游戏相关的专门学校，对游戏内容的设计是很有兴趣的。高中时代 BASIC 程序语言相当地流行，而我也像做梦似的迷上了这有趣的程序语言的撰写。

冈本：那你就是从一个电脑迷转而想成为游戏制作人罗？

丰田：可以这么说吧。"LOGIN"（编者按：《LOGIN》是日本著名的电脑游戏杂志。）在征求游戏投稿的时候，那是我的第一部作品。不过，因为那时候没有电脑，所以是去租借一台电脑回来，花了两三个礼拜写程序，直到拿到奖金才去买了一台电脑。

冈本：啊！那你有得奖吗？

丰田：嗯！大约是 1984 年的时候吧。

冈本：了不起，那它被商品化了吗？

丰田：是一款叫做"弹珠台"的 PZG 游戏。并且在名为"TAKERU"的店头软件自动贩卖机上出售。我去应聘 NAMCO 的时候，也是带了这个作品去，所以才被采用。呃……不过，应聘 ENIX 的时候却失败了。那时候也是带着那部作品。（笑）真想知道为什么 NAMCO 会聘用我呢？

冈本：进了 NAMCO 之后，你有哪些作品呢？

丰田：一开始是做 MD 的"RollingThunder2"，再来是 GB 的"维他命王国物语"。不过，大家应该都不知道吧。后来 NAMCO 公司想要做 RPG，可能因为我还年轻又想的太多，所以有许多的企划案无法采用。

冈本：那就是压箱底的罗！

丰田：没错。为了不想让无法采用的企划被荒废掉，角色案让"永恒传说"使用，交通工具案在"幻想传说"出现，系统设计则是在"宿命传说"里登场，自己好像成了一个百宝箱了。

冈本：那之后，在那些无法采用的企划之后就是传说系列了吧。

丰田：刚开始"宿命传说"出现在 SFC 上。不过，发售日大约延了快要一年。一开始做是 24MB 的部分，但因为后来有很多因素添加进去，所以就演变成 32MB。而且，那时候还有"勇者斗恶龙Ⅵ"等几款 RPG 同时发售，真的是拼得很辛苦。虽然卖了 20 万套左右，不过总觉得好少。现在回想起来，这个数字已经很不得了呢。

业界数一数二的研究开发力 被称为"技术的 NAMCO"

冈本: NAMCO 给人的印象，就是技术力很强！即使在 PS2 上也可以处理多边形数甚多的游戏。

丰田: 是啊。但光是只有追求技术也会出问题的，游戏制作也得考虑一下各项开销。

冈本: 你们在技术研究上下了很多的功夫吧。

丰田: 我们有专门研究硬件基本性能的"研究开发部门"，在那里投入不少的人力呢。

冈本: 是这样的啊。每次看到 NAMCO 新作品的时候，都会让我有一种"绝对追不上"的感觉。好象我们所做的方向不太相同。

丰田: 如果想追的话一定很快的(笑)。但是玩家们都抱持着"技术的 NAMCO"此印象的话，我们也不能让玩家失望。但是技术高的游戏，我们也得兼顾游戏的耐玩性吧。

冈本: 有关技术开发的部分，的确是得有人来做。所以 CAPCOM 也研究了 NAMCO 的作品，让我们学到了不少东西。如果说要划分权责的话，NAMCO 就负责技术开发，我们 CAPCOM 就负责研究利益吧(笑)。这当然是开玩笑的！

丰田: 我们也想要研究利益(笑)！但是，"传说系列"跟最先进的技术没有什么关系。特别是这一回的"永恒传说"，和"宿命传说"、"幻想传说"比较起来，并没有什么太大的变化。特别是系统方面，因为是一系列的关系，所以都是一样的。当然我们做了许多的改良。

冈本: 听起来很帅耶！如果变得太多的话，之前传说迷也会搞得一头雾水呢。

我们可以尊敬的人才 会让人想一起共事的制作人



用游戏开发所必须的就是 论理的思考能力

冈本: 我和丰田先生一样，从学生时代就很喜欢物理。开始工作之后才真正发现，用理性的思考模式去想事情，对于之后的规划许多事都很有帮助呢。

丰田: 喜欢数学或物理绝对不是什么坏事，好好地念比较好。

冈本: 譬如说要跟别人说明事情的时候，若是理工科，思路就会比较有条理，分析起来也会头头是道。如果是文学组的话，因为想的太多而只会把事情越搞越复杂，像这种情形应该很常见吧。不过，这只是我个人的看法而已。

丰田: 在做游戏的企划时，如果不用逻辑思考去想的话，还无法去写呢！而整个游戏的内容也没有办法架构起来。

冈本: 举例来说，负责人会说"这样子不能做"。这个时候，我们就必须在旁边建议说"这样子不就可以做了吗?"，有具体的理论建议是很有帮助的。

丰田: 但是，也不是说做企划的大多是理工科的。以前做企划工作的人，不懂程序内容或图像设计是不行的，现在渐渐没有这样的情形了。当然，会程序设计的人、或专攻术科类大的学生，拥有特殊技能的人也不少哩。

成为游戏业界的高手 学习属于自己的特有水准！

冈本: 在我担任社长的那家公司，有人曾经当过电影导演。他真的很厉害！譬如 CG 的广角镜头，只要稍微往上提高一点，一隔几秒细微差距他都可以调整过来，把影像在一瞬间就变漂亮，实在让我们学到不少东西！真想说一句：大叔！干得好！

丰田: 负责"MotoGP"画面的也是电视业界的人，他所做的重播画面的广角镜头也相当不得了！是用感觉在做事的，一般人绝对学不来。不只是在映像业界，能够独立完成一件工作的人，在游戏制作时也能够很有用。

冈本: 没错！而且，做游戏已经不是一个人单打独斗的时代了，特别是像大作 RPG 或"生化危机"都是如此。所以我们需要许多各方面的高手。跟刚刚谈到的声优也一样。所以，业界所要找的人才与其是"任何事情都可胜任"的人，不如专精于一长的人容易采用。因为，想要踏进这个业界的学生，实在是太多了。

丰田: NAMCO 好像也蛮有人气的。尽管不停有人在面试中被刷掉，录取名额减少，报名的人还是很踊跃呢。基本上，你一定要有什么才能我们才会录用你。即使你"想做些什么"样的梦想，如果过去没有什么实际经验的学生，我们还是没办法采用的。可能会有人说因为要打工或某种理由而无法有实际经验，但如果真的想踏入这个行业，就得好好地去做些什么才行。不过，这种学生似乎越来越少了。

丰田: 最近的学生不是忙，而是玩得太多了吧？进了大学之后，心想反正还有四年才要就业，所以就会很悠闲地玩或是打打工什么的，我是觉得不读书是不行的。不应该是"我念了什么大学"，那样子的话，只是证明"你高中毕业时的程度可以去念那所大学"而已。我希望所有的大学生，都能考虑一下自己毕业时能够拥有什么技能，再依自己的技能与兴趣去找工作。和那种拼命读书的留学生比起来，我们国内的学生常常会给人有"真的想念书吗?"的感觉。面试的时候说"我去过国外很多次"或是"我在打工的地方认识了很多人很有趣"这些话，只是代表你大学玩了四年而已吧。我真的很想问问看"有没有熬夜念书"的话。

冈本: 熬夜念书的人现在变少了呢。不过，像丰田先生这种在大学时代得过大赏的人材，可能会有高自尊心或 O-TAKU 倾向的危险性吧！



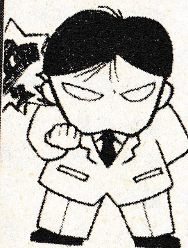
丰田: 是这样的吗!?我越来越想知道我是为什么被 NAMCO 录用的了(笑)。

『钱』景无限的电玩市场（下）

文/ソイギ

译/SILENCE、小孔

编者的话



还是那句话，“1999年全球电子游戏市场销售额达到200亿美元”。作为关心游戏业的人士不能不开始思考和总结游戏市场正常与合理的流通模式。正所谓前人栽树后人乘凉，在我们还没有资格，还没有经验的时候，向外面学习，是一件非常重要的工作。这也是我们刊登这篇日本文章的初衷，这次将刊登本文的下半部分。在此特别感谢文章的编译者SILENCE和小孔，感谢他们为读者，也是为中国游戏业做的工作。

第二章 电子游戏的关联市场

第六节 动画

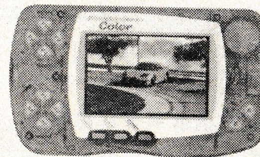
日本的动画产业和电子游戏业一样，是沐浴着全世界关注目光成长起来的重要产业之一。日本的电子游戏产业在短期内的高速成长与漫画、动画产业的既成规模有着很大的关系。近年来，从电子游戏向动画移植的“GAME动画”日益增多，这两个市场的密切关系可以窥见一二。

在动画、电子游戏、漫画三者中，有一大共通点，那就是有被称为“OTAKU”阶层的存在。要想给“OTAKU”这个词下定义的话不太容易，用汉字写出来是“御宅向”，一样不很明白。在《东大OTAKU学讲座》(冈田斗司夫着、讲谈社)一书中，将“OTAKU”和其它“FUN”、“MANIA”几个阶层一起，作了如下的定义：

1.FUN：对某个对象产生好感而喜欢起来的人，主要是从主观的立场来把握。

2.MANIA：一方面喜欢上某个对象，同时又埋头于收集、研究相关事物的活动中，和FUN相比较客观。

3.OTAKU：在FUN、MANIA阶层之上，很热爱历史感，将对象和自身的关系进行考虑的人。OTAKU并非在“宠物”，与其说在做学问，倒不如说是在追寻“道”。



看到这里，一般人所认为的O-TAKV，实际上是FUN经过MANIA的阶段再向前跨越的领域，OTAKU要求更高的知性(智慧、理性)。

日本的动画片在海外被称为“Japanimation”，已卷起一股来势汹汹的旋风，其受欢迎的程度甚至更凌驾于电子游戏之上。在日本国内，1998年宫崎骏监督的《幽灵公主》刷新了日本电影界票房的新纪录，荣获了日本学院最优秀作品赏。但是，也依然存在着无视著作权的复制盗版、暴力和性描写等问题悬而未决。以上面所举“宫崎动画”为例，为广大民众所接受的作品，不但是对动画市场，而且对电子游戏市场来说也是同样的。可以说，漫画、动画以及电子游戏，无疑是至今为止值得全日本人为之骄傲的灿烂“文化”。



←当然，动漫与游戏互动也是日本的国民特色之一。

第七节 出版

由于电子游戏市场的发展，在出版业界内，游戏杂志的数量也显著增加了，周刊、月刊、季刊，合计已超过20个种类，多数是登载新发售游戏软件的短评，也有很多玩家是看了这些之后才决定是否购买某款游戏软件的，事实上，《'98 CESA GAME白书》的调查，1998年度，作为购买游戏软件时的参考媒体，排在最前列的总是那些游戏专门杂志。还有和游戏软件相关的，比如攻略本的数目也增加了很多(表明有更多的人不知道该怎么玩游戏)。去年和GAME有关的书籍销量大增，出版业界年度最畅销书籍前20名中，有八件作品是GAME相关书籍，这不能不说是一个令人震惊的统计结果。



由ASCII出版的《FAMI通》杂志，算是日本销量最大，最具权威的游戏杂志。

第八节 音乐

将电子游戏的魅力引发出来的重大要素之一，首推音乐。歌、BGM、效果音都是可以左右玩家对于游戏评价的，音乐对于电子游戏的深刻影响不亚于

故事、画面……从 FC 时代起，就有收录有电子游戏音乐的 CD 出售，近几年来其内容和规模都更加豪华，例如在海外风行一时的 DQ 音乐的卡拉 OK，更可观的是游戏音乐软件的数量已达到每月数十种这样膨大的数字。我们将可以看到，电子游戏市场对音乐市场究竟能影响到什么样的程度。



《最终幻想》的音乐也是家喻户晓。

第九节 就 职

目前，在小学生中间说“想到电子游戏业就职”的人越来越多了，和电子游戏市场的成长相伴，游戏设计者的培养机构也在持续增长中。至今为止全国已设立 3200 多所这类的学校，以及像 KONAMI 这样独自开设专门学校的例子，从这样的专门学校中毕业的学生，距离创作出未来大作的日子应该也并不太遥远了。



但是，在开发游戏软件的企业这边还是存在着许多问题。现在，约有 400 余家企业加入了电子游戏的市场，而其中大部分软件厂商都度日如年，主要的理由不外乎：

1. **金钱的问题**：近年来，单本游戏软件的开发费用有逐年增加的倾向，数亿日元说少不少，说多也不多。所以，中小企业当然会陷入资金周转不灵的窘境。

2. **人数的问题**：游戏软件制作并不仅仅是企画和开发，检 BUG，更有经营和广告，还有管理问题，组织问题，以及为开发游戏而常见的彻夜劳动所导致的健康保障问题。

1. SCE：从 1995 年起实施的创作人员支援制作，为开发出良的作品，必须为制作资金和生活费用提供充分的支援。现在有 17 个部门，200 人员所属，1999 年夏天实行。

2. **任天堂**：与 recurt 共同出资，和创作人员的代理人签约，从外部集结投资基金，开发软件，从利润中合理分配适当份额返还，保证创作人员对作品的著作权（参考文献《GAME 立国的未来像》矢田真理著，日经 BP 出版）。

3. CSK－VC：由 ESP 计划，CSK－VC（属世嘉）是由 CSK 等集团出资的 Entertaiment Software Publishing 在业界充分调动资金的计划。

能够将所有这些问题解决的就只有那些作品良好的大企业了。

以上，就是对一些构成电子游戏市场的数个市场的综述，据《’98CESA GAME 白书》记载，当年电子游戏市场总流通金额比 96 年增长 23%，达到 1 兆 4800 亿 6800 万日元，首次突破 1 兆大关，这也是受与本市场有关的其它市场共同影响的结果。那在下一章中，我们要详细分析电玩市场的外部性和外部效果。

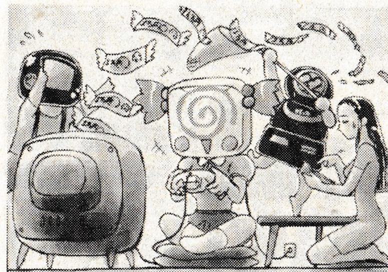


← 开学啦！好的游戏学校收费相当高。

第三章 电子游戏市场的外部性

第一节 外部性的种类

首先，对外部性做一个具体的说明。好的外部性被称为外部经济，反之称为外部负经济，而在外部性产生之际导致的市场价格变化称为金钱的外部经济（pecuniany extemal econolnies），其直接影响的其它经济主体称为技术的外部经济（technologically external economies）。从先前第一、二章的事例可以看出，电子游戏市场也有这样金钱和技术的外部经济在起作用。硬件制造商的赢利引来了众多企业的参与，厂商之间的激烈竞争引起价格下调，又刺激了消费者的购买意识。接着又出现了二手软件市场，消费者的负担又减轻了许多，这三个市场价格下降的变化，就是“金钱的外部经济”。第一章讲的电子游戏软硬件市场，也存在着很强的外部性。



让游戏好玩之外，也要控制一下负面效应。

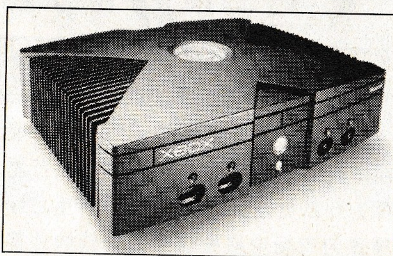
但是，上面的例子仅是从消费者而言是外部经济，而对厂商而言却是金钱的外部负经济。因此，才开始有将受欢迎的漫画，动画改编成游戏软件，在杂志上大作宣传，引起消费者的购买欲。随着游戏大作的问世，各种关联商品（玩具、CD、攻略本等）粉墨登场。与此相反的是，伴随市场价格变化，给予直接影响的技术的外部经济，这是可以看出与第二章所说的电子游戏的相关市场有着很强的联系。当然也不是说还有其它附带的影响，那是与其外部负经济相关的，有代表的事件，就是 1997 年底开始的 PokeMon Shock（休克）事件。1997 年 12 月 16 日，TV 动画《口袋妖怪》播放时，受大众欢迎的动画角色皮卡秋在动画中大放闪光，很多年幼的小孩子被电视发出来的强光弄得头晕目眩，呕吐不止，而被送到医院来的总

共有600人以上的被害者。发生了这个事件后，动画当然不用多说了，连任天堂PokeMon的其它关联商品的市场也引起了动荡。之后动画还要再次重播，有关播映终止的谣言又再度流传开来。“PokeMon Shock”正是所谓的负性外部性事件的象征。

从以上的事例可以看出，电子游戏的软硬件市场，以及周边市场，存在着许多金钱和技术的外部经济。电子游戏市场是和其它市场紧密联系不可分割的，这其中产生的外部性是正抑或负性，都会对游戏市场本身产生很大的影响。

第二节 大市场的外部性

在上述外部性之外，电子游戏市场还具备拥有其它特征的外部性，就是“大市场外部性”。简单来说，就是加入大市场的人数越多，其需要者所得到的好处就越多。大市场外部性分为直接的效果和间接的效果。直接的效果，是用户数的增加所带来的盈利的增加，例如，人手一机的“the Band wagon Effect”（乐队花车效应），意思是指，全体消费量增加，也会使每个消费者所得到的效益增多。简单来说就是“大树底下好乘凉”、“好马配好鞍”，这已经在电话、FAX等通信电器上得到直接验证。通信设备商品的制式具有互换性，这使消费者在使用时可以更方便地和他人交流信息。他在购买时，“能否与所有的用户通信”是购买的关键，当然用户喜好越明显对市场越有利。而间接的效果则是，在用户数增加、财务盈余之时，还有所谓附加补充值的效果，以电子游戏和电脑游戏为例，对应硬件（游戏主机、电脑）的软件（碟、软件）有附加补充值，这样的产品，无论其价格、机能如何，总是对软件拥有数多的一方有利。主机售价可以因软件的畅销而不断下调，带给硬件的附加值也就更多了。以此形成良性循环。



↑XBOX终于发布了，它的成功与否绝对不能单纯依靠主机性能的优劣。

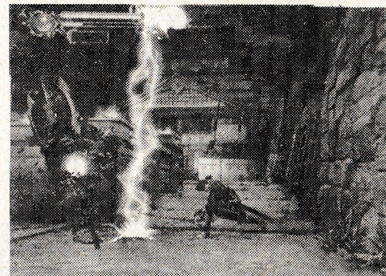
受大市场外部性影响的企业，其市场份额往往不是由产品机能决定的，而是由用户、消费者的价值认同来决定的。市场份额争夺战，实际上就是看谁拥有更多的用户支持，这样才能期待有更多的利润，更多的份额，在日后的商业竞争中发挥更多的影响。接下来，我们将对大市场外部性的直接/间接效果加以验证。



→↓街机市场的外延也应加大。

第三节 大市场外部性的直接效果

用户数的增加使盈利增长是大市场外部性的直接效果。但是，电子游戏用户中并非是因为用户多寡而纯粹是为了想玩的软件才去买主机的人也大有人在。但在电子游戏市场也依然存在直接的效果，将目光扩大到与之相关的其它市场就可以看出这种效果了。CESA在《'98 CESA GAME白书中对消费者在购买游戏软件时的参考媒体做调查得出，自从1997年“东京GAME SHAW”以来，除了对电子游戏非常关心的玩家所着重的游戏专业杂志之外，普通消费者（CESA独自调查）中还是对“TV广告”更容易接受。此外，购买游戏软件时，其它媒体也有相当大的影响力。当然可以说电子游戏软硬件产品的购入，对GAME杂志的畅销有着直接的效果。此外，还有以“PokeMon”为代表的角色周边、GAME音乐、游戏动画、各种攻略本……所有这些周边市场的商品，均可借电子游戏热卖之便大行其道，这便是明显的“乐队花车效应”。新闻、电视、CD、电脑，还有电子游戏，都有类似的特点，如何超越电子游戏市场的局限，和现代其它各种媒体融合发展利益分取是今后战略的要点，也就是我们常说的MEDIA MIX，大市场外部性的直接效果，就是如此发挥的。



↑当然，利用名人效应来促进游戏销售和盘活市场也是不错的手段。



↑电脑软硬件在销售上的经验也应该被借鉴过来。

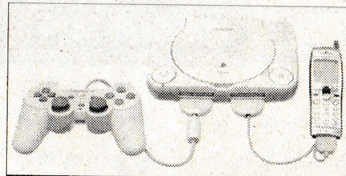
第四节 大市场外部性的间接效果

接下来讲述大市场外部性的间接效果。本章第二节曾经说过，电子游戏的软件中有附加补充值，这是需要软件厂商支持的。对软件商而言，当然是希望和硬件销量高的厂家合作，以加强大市场外部性的作用。实际上PS能将SS、N64打败的理由之一就是有数量众多的软件厂商和它签约，提供了丰富的软件支持。

现在是硬件销量由它相应软件销量来决定的时代。如何同更多的软件厂商签约，增加优质软件充实市场无疑是最重要的。

金钱的/技术的外部经济、大市场

外部性直接的、间接的效果……综前所述，电子游戏市场存在着多种多样的外部性。在最后的第四章，将在上面三章内容的基础之上，为今后电子游戏市场的发展提供“政策”的建议。


不断改善自身，是进步的必要条件。

第四章 市场育成政策

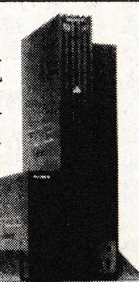
第一节 市场构造的缺陷

现在的电子游戏市场影像、音乐技术年年进化中，但和其它的媒体所不同的一条龙式的市场构造，是在玩家和厂商之间造成鸿沟的主要缺点所在。

例如“游戏软件退货无效”一事。就引起了用户一方大大的不满，就CD－ROM软件来说，一部作品平均价格在5800日元左右，应该说并不便宜，并且由于没有租游戏软件的地方，所有的游戏都是不买就不知道里面好不好，同早已制订了“软件退货制度”的美国相比，日本还没有过先例。玩家所面对的是厂商以“买过之后谁知道你怎么用的”为理由的强硬态度，厂商一边当然是持批评玩家的态度，因为退货会造成利润大幅降低，这是当然的。还有，和游戏软件相关的玩家情报市场（特别是出版界）共存的必要性也是一例，厂商向GAME杂志提供软件的情报，杂志为厂商作广告，互惠互利。电子游戏与出版，这两个市场是共存的，厂商的主张是“参考GAME杂志和TV广告等情报媒体，选择想要的软件”。还有一例是第一章第二节所写的二手市场的存在，在这个问题上，厂商一直持不满意见。允许买二手商品的话，厂商会损失销售新品的机会，也就是新品购买欲降低。另一方，玩家则希望用较便宜的价格能购入自己没有的游戏，可以更好的利用资金。还有小卖店一方，也认为贩卖二手品比卖新品可以更快更多的获得利润。如前所述，厂商和行销商（CESA和ARTS）围绕著作权之颁布权的问题，已进行过相当激烈的争执。

第二节 今后的电子游戏市场

电子游戏是“硬件＋软件一体型”的产品，同时也是“以硬件为储备，以软件为消费品”进行内部的相互补贴（Cross subsidy），这种情况自FC发售以来延续至今。这个体系，笔者以为先前所举的市场构造上欠缺的根本原因。好比在硬件的价格上实行“以硬件为消费品”，用租借的形式玩游戏。这种形式成为可能的话，将会解决一些问题。不管怎么说，抬高硬件的价格将会使市场普及率降低，其它的企业也难以进入，硬件厂商对于市场份额的争夺将变得同等重要。因此，在降低成本的同时扩大市场份额的最有利的办法莫过于利用互联

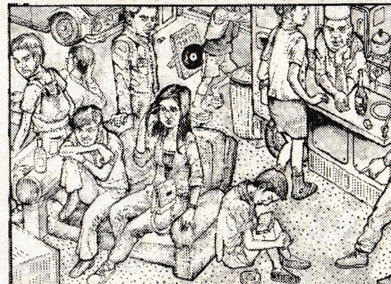

PS2主机与前辈PS软件的通用对PS玩家来说很有用，但对PS2游戏的发卖有好处吗？

网的外部性引入竞争。但导入租借制度，将使软件商的利益受损，所以应用起来有些难度。不过最近也有了解决的方法，就是在GAME杂志上附送游戏体验版的情形越来越多了。不过并不是单纯的下调游戏软件的价格。一部软件的价格通常有以下几个部分组成（参考文献《GAME立国的未来像》）：CD－ROM（ROM卡）原价＋专利版税＋软件制作费＋软件厂商利润＋流通业者利润＋小卖店利润。SCE实施的流通改革（直接配送到小卖店）是将流通业者的利益返还给了厂商，而邮购的实施，则更是将小卖店的利润转化为厂商的利润。从以上事例来讲，软件的价格的确还有下调的余地。但是，软件厂商利润减少，只能采用薄利多销的形式，而有可能带来直接的后果就是软件质量的下降。因此，平衡价格构成就非常重要。电子游戏的“硬件＋软件一体型”体系潜伏着很大的问题，在TV、VIDEO、电脑、CD等其它媒体都已制定好行业标准的今天，电子游戏只是在PS和N64建立了个别的市场，这样和别的主机毫无互换性，甚至连本社的两代主机都没有软件的互换性（例如SS和DC）。

新主机发售之际，硬件和软件两方面都要不得不更新，这是一种强行的销售手段，以上所写的市场构造的缺陷如果不加以改善，电子游戏市场也就不能冲破其自身发展的瓶颈；用长期的观点来看，以往的“雅达利冲击”（注）也有再次卷土重来的可能。如何与关联市场共存，如何改变市场构造，制订以培育发展为主的政策，是今后电子游戏业界最重要的课题。

ソイギ：最后，这个毕业论文的作者，要感谢导师藤田先生的热心赐教；衷心感谢所有将拙作卒读的各位读者，非常感谢。

注：“雅达利冲击”是指1983年自美国的电子游戏市场突如其来的崩溃现象，主要的原因是软件粗制滥造。伴随着市场的急速扩大，想混水摸鱼的新企业盲目跟进，各种质量低劣的软件层出不穷，基于这样的粗制滥造，使消费者的购买欲一路下滑，终成恶果。



“雅达利”在美国电子游戏市场基础上建立起来的雅达利公司（名字是从下围棋时的落子叫而来）被华纳·communication公司收购，但是华纳公司在危机重重之下采用了非常不切实际的软硬件经营方针，最终被“雅达利冲击”所致的资金短缺套牢，一蹶不振。

只识弯弓射大雕

——《射雕英雄传》灯下评析

文/SILENCE

2000年11月30日，一款销量6千余张的中文RPG在日本发售。这样的销量，即便是在日本游戏市场大幅度萎缩的今天，也是很容易被淹没的。但对于中国的玩家而言，这一天却带着前所未有的激动到来，留下的是什么尚未可知，但我们相信，有过这样一天，就已足够。



PS版《射雕英雄传》，是由香港先涛科技创作，日本SCEI发行的正统武侠RPG，分为日语版、中文繁体和中文简体三个版本。可以说，尽管我们似乎已经对中文的游戏有些熟视无睹了，但因为她是PS上第一款全中文游戏（以前的《秦始皇》和台湾改的中文版《寄生前夜》不算），才会如此扣动我们心弦。其实对于这款游戏的评价，完全可以用这个游戏的性质描述来概括：全中文武侠RPG。

全中文，并不单单指其界面和全程语音构成，而是指用华人的视点去演绎的一个纯正东方的RPG（日式的RPG，是用欧洲的血液灌溉出一个唯美的表面）。作为RPG，其采取了严谨的单线结构，基本围绕原著进行，无可多说。在游戏性及画面引擎下面很明显有SCEI的影子，如果忽视这一点，可称为国人制作中较为精致的游戏。

应该说，对于这款游戏的介绍和辅助性参考文章，都是没有太多意义的。中文的表现方式和原著极高的普及度，已经根本不需要我再来多废话。在这里想做的工作，只是把作为RPG的《射雕》和作为小说的《射雕》进行一下比较，看看由两种载体来表现武侠，会有哪些方面的差异。



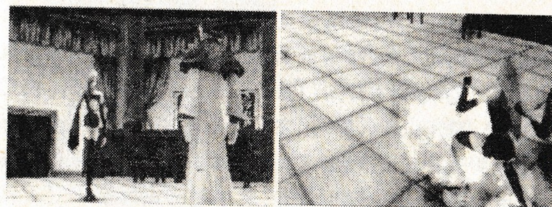
第一章 弯弓射雕



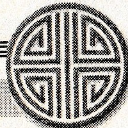
故事从郭靖小时开始，由一段演说来引出时代和故事的背景，随后直接从郭靖的视点交代蒙古与金的民族矛盾。被夺走的刀伏下了杨康一线，随后合七为一的江南七怪登场，并通过李萍道出郭杨两家渊缘；为学艺夜上荒山，遇梅超风，伏“九阳真经”一线；随后马钰道长一笔带过，郭靖驯服汗血宝马下江南。

自第一章起，游戏便不可避免地暴露出其结构的缺陷。牛家村惊变，烟雨楼江南七怪斗丘处机、乃至于少年郭靖与铁木真关系全部略去，让人无法不叹惜。可以说，小说的开头不仅是打好整个故事的基础，同时也是矛盾的发端和要申明的民族主义的中心。牛家村惊变是民族悲剧的一声重叹，被游戏用讲解词一般的说明干巴巴地代替，一下子从沉重的思考意义中踢出。游戏时刻强调玩家的代入，不能将玩家搁置在旁观者的地位而导致冷场，因此如此重要的段落被抖落也无可奈何，包括成吉思汗这位《射雕》实质上的精神主人公被忽略也变得情理之中。就好比《鹿鼎记》改编成游戏，令人很难想象是否能把第一回留下。但在书中，若无这一回压住中心，文学价值降低一半。烟雨楼大战也是这样，RPG通常不会浪费笔墨去描绘配角，当然更不用去理会这场大战所深含的重义轻生的侠之大义了。不信你看，许多RPG不都是让主人公一觉睡醒，空白的背景随着曙光一起到来，照亮玩家发木的脸容，惟有靠以后来补足线索。

江南七怪合七为一无可厚非，华筝那被隔阂于民族矛盾之外的感情以及由此放弃了以后婚姻之矛盾也属正常，但梅超风变成了一个“女王样”却实在令人忍无可忍。文学塑造的原则，“魔”身上必须要有人的部分。固然，梅超风叛师窃书行径为人不齿，但她与“铁尸”深厚的感情，一生负疚于心，都反证了她身上人性之善的存在。梅超风可说是一个结，从她身上折射出江南七怪与桃花岛怨仇关系下的郭黄恋情（咦，罗密欧与朱丽叶?），并且从她贪得九阴真经的出发点折射出欧阳锋，裘千仞等武林中人只懂武不懂侠的空幻。而且黄药师在她死亡之后击杀谭处端，由此引出在世俗礼法恩仇伦常下煎熬着的郭黄二人……



这么重要的一名人物居然被删成了这样，虽然有游戏本身的限制，但实在无法令人，尤其是金庸迷接受。



第二章 比武招亲



郭靖南下张家口，遇黄蓉。前引至燕京，郭杨拳脚相见，王处一中毒疗伤，杨铁心包惜弱夫妻相见自杀，梁子翁蛇血强郭靖，丘处机甘败下风。

又是一大段章节的浓缩。在这里增加的大强寻找小翠纯属节外生枝，比较符合RPG那种生硬的线索牵引法，黄蓉的登场比之原作更为平淡。同样的两种偶遇结构，在原著中伏下黄药师极重情义的性格以及黄蓉身上的任性，这里用了面具化的语句交待，也不怎么传神。杨康的出场在原著中绘声绘色，风流倜傥的外表身份与出身形成矛盾，与郭靖的刚直倔强形成对比，这里比较简约，但更符合RPG特性，不应算作削弱。王府的一段则不太高明了，线索众多而一一叠加，没有条理，如果光从游戏角度来说，游离于主线之外，日本的玩家很可能一边打着呵欠一边把这一段经过。杨铁心和包惜弱夫妇从相见到双双自杀，都拘于形式化，在原著中因为有了铺垫显得悲凄动人，而在这里，又违反了RPG“死的原则”与主人公无关系，也未能推动或终结以前的剧情，显得多余了起来。第二章结末由丘处机补全故事背景，在游戏结构上时间尚属合适，只是给人感觉出手仓促，未起到很好的戏剧作用。

第三章 靖康之耻



出身解决，前去追寻杀父仇人。马场老板重病，宜兴援手镖局，巧遇洪七公，归云庄大仇得报，黄药师气走黄蓉，郭靖义救程遥迦。

这一章的前半部分十分松驰，增添几处原著所无的段落，但结果只是套出武穆遗书的名字，那后面密室偷听完颜洪烈提起武穆遗书并非重复得很，但是RPG从来不吝于用一段打斗来拉出线索小小的一个头，在日本玩家眼中倒也不算奇怪。洪七公历遇倒也罢了，游戏中不可能作这么一段轻松的过渡，袭千仞的小丑面具也在情理之中，在游戏中分别引出了找鸡和一场小打斗比较合适游戏特征。但让人跌眼镜的是归云庄段落竟然可以如此潦草地刷过。由陆乘风而至梅超风的命酬师门重义，由七怪的同仇敌忾到黄药师挥舞梅超风手臂。门派隔阂造成的郭黄分离，梅超风以一死完成长期心中的悔憾，全没有表现出来，程遥迦一段极有韵味的插曲也随手放弃，实在是有点可惜。

第四章 九阴真经



郭靖遵约赴桃花岛，遇老顽童周伯通，述九阴真经及华山论剑，无意修九阴，招婿比武，孤船落难。

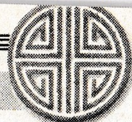
这里的章节，是处理郭靖“集中强化”的部分。用万窟被困来引出老顽童说武林的事倒是符合很多RPG的做法，只是被骗习九阴真经却与原著有了虽不起眼但很紧要的出入。在原著中郭靖不肯习九阴真经是因为天下趋之如利，而且厌恶梅超风以之杀人的行径，充分点出了一代大侠的胸襟气节，但这里出发点居然是为了脱困，高下之别相差过多。招婿比武一段没有显出黄药师的风流才俊，而更匪夷所思的是，笔者竟然通过了“Beat Mania”式的乐律迷你游戏，让郭靖两回完胜，实在大杀风景。黄药师对郭靖几次印象改变全然没有表现出来，和周伯通的恩怨也变为老顽童单方面的扬眉吐气，固然受游戏表现能力所限，但也实在怀疑编剧的不解“风情”。明霞岛遇难本来是很精彩的段落，也不会在这里发生。洪七公武功失而复得，欧阳锋武学宗师的气魄和命不由已的窘迫，乃至于郭靖七公船上戏欧阳全部不见了，想想《神雕侠侣》中，七公与欧阳锋一抱仙逝，恩仇一笑了了，这里看不到一点痕迹，不禁有点怅然。到荒岛只是为了一个烦人的迷宫吗？

第五章 密室疗伤



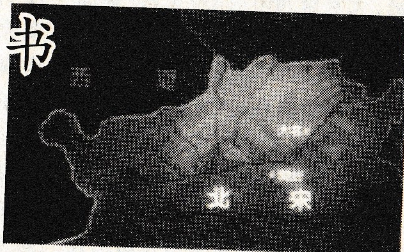
离开桃花岛，一行人来到杭州，看见完颜洪烈一干人等。抢夺武穆遗书，密室疗伤，准备去铁掌山。

金大侠并不仅仅是个以通俗文艺征服雅俗的文学家，同时他一开始的职业又决定他亦是一位戏剧大家。如一开始的烟雨楼、赵王府、归云庄，直至现在的牛家林，都是凝聚了无数戏剧因子的核心段落。完颜洪烈的密议倒也罢了，杨康的本性难移换了如今这么“自然”的方法表现出来，多少有点笨拙。原著中密室疗伤的郭黄二人，他们的视点即如同一方剧场，上演着许多惊心动魄的剧情。其中最为重



要的无疑便是杨康桌下杀欧阳克，不仅结了杨康比武招亲一事，同时为以后东邪西毒大变故作铺垫，人性在边缘挣扎，事态在来回里裂变，游戏的载体在这里是表现不出读者心里压力和紧张节奏的变化的。于是，自作聪明的编导将郭靖获治归因于一名“神秘人物”，完全的RPG方法。将一个紧紧纠结矛盾的扣打散，也只有游戏这种载体做得出来。

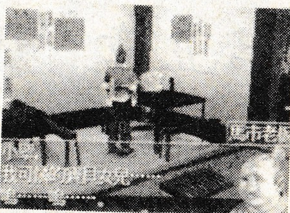
第六章 武穆遗书



上铁掌山，石皇明悉袭氏兄弟得武穆遗书，遇瑛姑，访一灯大师。

这一章则是安排得异常紧凑，除了细节方面，与原著基本符合。但后一半的更动，又一次地浇灭了戏剧灵魂中蓬生的火苗。瑛姑的偏执是起自于何处？德高貌严的一灯大师其实日夜挣扎于尘世之边而不得安宁。往日的情缘纠葛，依靠遁入空门能否解脱？老顽童周伯通也一样受情缘之苦。在这里，作者进行的是一种思考，一种对人类执着的询问，思想脉络一直贯穿到《神雕侠侣》中裘千仞佛门苦挡心魔，贯穿到《天龙八部》慕容萧两家恩怨的一笑看破。实则是金大侠自我人格的一种表率，一种冷静的劝告和沉默的怜悯，而且也形成了《神雕侠侣》的第二主题。可是这一切，全都没了。设想是否能照搬原作，郭靖身代一灯，大师笑对仇怨。虽然游戏表达起来比较困难，但总是聊胜于无的。此游戏编导看来不光是不解风情，甚至是有些无意的残酷了。

第七章 岛上巨变



找到小翠，与杨康手足之情断绝，宜兴梅超风、陆乘风为人所杀，惊疑而上桃花岛，七怪命案悬疑。

到了这里，是戏剧的高潮部分，惊变丛生，节奏大起大落，而且各部矛盾冲突的累积也到了势必爆发的最高峰，一路读来心惊胆寒，为主人公命运紧张不已。到了游戏中呢，倒也是运用了许多“巨变”的方法，但“万能之死”蜕变为“无能之死”，用尸体堆起了最大的悬念，节奏不算缓了，但内质完全背离。郭靖对于黄药师的怀疑并不是简单地因为“案发现场”的情况，和地上血写的两笔，乃是长期积压的隔膜苦闷被引发。郭靖与黄药师，一个视师恩如命，一个因自傲而袒护门人；一个倔强而不肯回头，一个视天下人眼光如等闲。本身即无法融于一起，故此直到《神雕》药师都不喜女婿，转而视杨过如知已。骄傲而孤独的黄药师一生独行不屑为自已辩护，连得女儿也有老父遗风，虽智可“破案”却不宜之于口。由此如煮沸之水，滚滚带起铁枪庙真相大白之段落。再看郭靖与黄蓉二人恋情饱受折磨，不仅是戏剧的需要，同时又是作者早期思想的一种痛苦，与异族少女(华筝)有婚姻在先的郭靖，究竟是否能和黄蓉跨越世俗礼法而到一起？对于后一点，到《神雕》中给出了答案，而前一点，却要到《鹿鼎记》才有一个圆满的结果。不理解作者本人，又如何能理解作品呢？编导可以因为游戏的需要任意改变叙事过程，甚而至于是剧情结果，我们对此无言以对。

第八章 是非善恶



烟雨楼血战群恶，破金房，封印武穆遗书回蒙古申明大义。

既然有了上一章的纂改，这一章变成了“最终迷宫”自然也不奇怪。可怜的欧阳克在烟雨楼稀里糊涂地命丧杨康之手，用来代替傻姑道出真凶，因此而略去了铁枪庙一段，不由令人扼腕叹息。铁枪庙一段最能体现作者调节气氛的功力，鸦噪声中显露魅影重重，傻姑的喧哗又烘托了当时悬疑将解的凝重空气，如果借由电影来表现效果最佳，而游戏嘛，也应该能在打折扣的前提下表现出来。这一段还有一点重要的是通过柯镇恶的“视点”来重新梳理一下黄蓉这个“魔女”，充分展现当前极恶境遇之下的少女的坚强，而且还旁诉世人对于外表传闻而得来的偏见是否正确，这样一个深刻的命题。临行烟雨楼时的那场大雾也具备着极其突出的画面感至今，那团疑云缭绕的感觉仍似在眼前，而到了游戏中呢，变成了郭靖独闯迷宫大战BOSS，对于RPG而言，再也自然不过，但靠着七公一言还黄蓉清白，杨康如蝼蚁般命丧西毒之手，平淡得如同将美酒佳酿换作一杯白水，令人百般不是滋味。四层的五把钥匙颇有玩味之处，“天、地、人、物、怪”，若按儒家说法，应为“天、地、人、君、亲、师”。果然，游戏里是表现不出原著的民族大义和人物血脉渊缘的，充斥眼前的只是一些换作人形的怪物和BOSS。而且没有“师”字，那不懂得原著中师门恩重——这一所有人物的人格构成面和极其重要的戏剧矛盾因子，改得真好，编导果然有自知之明。至于完颜洪烈化身为魔鬼，倒可以一笑置之，改作日本游戏的古典文学，大多难逃西洋化厄运，国人附骥也不少见，不过民族矛盾血海深仇真能用如此游戏化的方式来解决，世界倒是少了许多争端和哭泣。



第九章　华山论剑



穆念慈托孤，华山绝顶论剑谈武，欧阳锋野望覆灭。

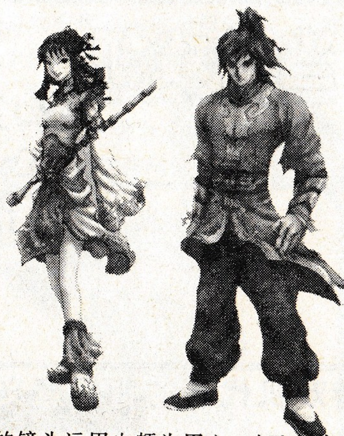
没有将穆念慈托孤一节删去真是万幸。一个简单的"过"字却是含着万分的沉重，戏剧到了结尾，一些问题仍然没有解决。杨康真有错吗？难以抛却利益得失，在玩家面前显得柔弱，为小我利益而甘于认贼作父，世人不都是如此吗？只不过一般人的"贼"即是自私。裘千仞真有错吗？艺无止境，一旦身陷于中便难以自拔，遁入空门也同样难以摆脱一身戾气，更何况千丈虽不堪，毕竟手足情在，世人谁能退而静心？欧阳锋真有错吗？爱惜若子的侄儿殒命，一生追求武学至境而不可得，乃至于错习九阴真经而成疯癫，但对错认的杨过又恩爱并重，"老毒物"之名终生不能洗去，世间莫不疯癫如此。即便是完颜洪烈，又真的错了吗？只要狭隘的民族主义存在，世界就永远无法停息战火锋烟，历史罪人谁不是以"爱国"为借口而发动天地俱哀的战争呢？一个过字，表露了作者痛苦的思索和悲天悯人的思想，实在是重要二字所不能概括的。游戏中保留了此事和裘千仞遁入空门，不知日本玩家是否明白。但欧阳锋发疯认不出自己却换作了蛤蟆大变身，看来编导仍然没有明白过来，少了最后成吉思汗弯弓射雕的场面，倒是无可奈何，看破尘世缘由方为天下大英雄的寓意在片尾动听的歌声中东流而去。

总之，就是这样，武侠小说和RPG游戏虽然都是围绕着主人公的成长来铺叙故事，但实质是不太一样的。尤其是金大侠那些富含戏剧因素和哲学主题的作品，是很难完整地传达到游戏中的。我认为，至今没有任何一部金庸武侠的游戏改编作是成功的。当然，这也和游戏与改编的本身原则有关。RPG作为游戏的一类，视参与度重于一切，虽然并不拒绝某些主题的加入，但拒绝用思考来取代对游戏性的体察。



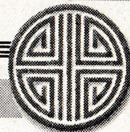
也就是说，RPG是一种感性的叙事，而并非理性的叙事。这款游戏的诸多改编都是为了避让游戏所达不到的表现手段，让玩家去"玩"而不是去"想"；人物成长的单线结构也势必要削弱参入角色的复杂程度。玩家口中追求的"内涵"和文学作品所追求的内涵，毕竟是不太一样的。

将这款游戏作了那么多的批判，该略微打住了。虽然作为文学作品的改编而言，是万分失败的，但作为游戏，却有一些值得称道的地方。第一个是忠实于"中文"的背景，场景的绘制音乐的设置，各种道具武功的名称，乃至于一些细节的构成，都是极其"东方化"的。用中国民族乐器演奏的背景音乐不提（郭靖刚学会"判官双笔"时的音乐竟然是"十面埋伏"有些过份）。轻轻的鸟啼，小鸡的叫声，乃至于树风响铃，一种烟雨江南的韵味散开在屏幕中，这在日本的RPG中，是很难看到。而且有些段落的镜头运用也颇为用心，对天空落叶的静态蒙太奇，十足像电影，而且是东方电影，令人心神为之一爽。整部作品都洋溢着原著中中华文化的氛围，如果是一个不了解武侠，不了解中华文化的日本玩家，还真是难以接受这样一款中庸的游戏的。作为游戏改编者而言，也实在是不该全然责怪编导的，他们在忠于原著和忠于游戏性两个方面的矛盾上摇摆，最后仍然不得不倾向后者。"只识弯弓射大雕"，游戏，毕竟只是游戏。





最后想到一个问题，SCEI出品这样一款游戏究竟其意何在？如果只是日文版和中文繁体版，倒并不奇怪。但加上了中文简体版，实在令人费解。他们应该知道，中国市场目前尚且是一个"孺子不可教"，荆棘草蔓盘踞的荒野，莫非是想观察一下美其名曰"D版"的该作在中国能"发售"多少套，以此来判断是否到了进入中国市场和如何进入中国市场的问题？其中深意，值得我们细尝。



本文摘自：台湾省杂志《SG周刊》70期

当游戏机不再是游戏机

阳言：玩到了《PSO》，更加期待编辑部能够装上ISDN，虽然这也已有点落伍了，但起码还能保证一定的上线速度。就此联想到今后连家用机也开始“网上无极限”了，不由感叹起游戏机因网络而发生的变化。

游戏机代表的背后意义

可能许多朋友都感觉到现在已经是宽频网络时代来临的时候了，当然目前这还仅在利用电脑所享受到的宽频网络服务上适用。但自从1998年底SEGA的DC推出以来，家用游戏机也正式迈入“网络化”时代，不管是SONY PS2、微软XBOX、任天堂GAME－CUBE，每一台都有完整的网络规划，也在大幅提升游戏机的使用范围。

根据美国国际商业统计协会的资料，目前全世界最普及的家电产品就是电视；而最普及的电视使用周边中，电视游戏机名列前矛，普及率甚至远远超越第二名的录像机。而这也代表一件事——电视几乎是现代家庭客厅中不可或缺的家用产品，而游戏机又是最普及的电视周边，两者力量相加，电视游戏机将是个非常优秀的家庭网络终端设备，甚至比电脑更容易被儿童、家庭主妇、老人接受。当游戏机上网成为一个理所当然的事实时，背后隐藏的庞大商机将变得“难以想像”。



↑目前网络用“梦幻”机种。

游戏机上网的直接好处

大家或许不知，其实早在十多年前任天堂红白机时代就已经有通过游戏机上网的计划了。当时任天堂与日本野村证券曾计划利用红白机的网络套件来进行线上买卖股票，但只不过是昙花一现罢了。随超级任天堂、SEGA Saturn都有规划对应日本早期一个网络对战规格“X－BAND”。但只有到1998年DC主机推出时，网络功能才成为家用游戏机一个重要卖点。

游戏机上网有什么好处？基本上电脑上网所提供的所有服务游戏机应该都能做到，而且将会更简便，门槛也将更低。这也是所谓资讯家电（IA）存在的目的，而内建网络功能的家用游戏机又是最容易被消费者接受的。

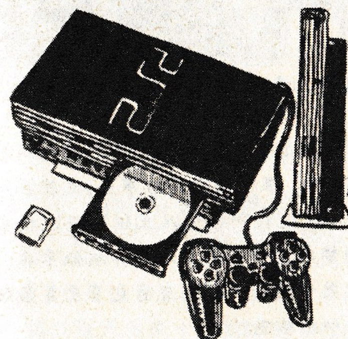
以游戏方面来说，网络功能会让玩家从以往“人vs.电脑”升华到“人vs.人”的地步，而且不再受地理位置的限制。去年12月21日发售的DC网络RPG超大作《梦幻之星网络版》证明了，现在玩家只要能上网，就能与世界各地的玩家组成冒险小队共同探险、交谈，一下子把游戏世界观扩展到全球，享受以往不同的游戏经验。要打格斗游戏、要来一场赛车，只要有网络，就算身在国内，一样能和日本、美国玩家来挑一场，这在以前是很难想像的。

还有就是游戏的扩充性。只要具备网络及储存装置，玩家还能下载最新游戏资料扩充游戏内容，像什么新武器、新地图、新任务，让一款游戏能有更丰富的变化。接下来的进化就是让游戏通过网络成为一个虚拟的世界，如同《网络创世纪》一样，每位玩家在游戏中代表一位虚拟生命，在游戏中生活，在游戏中与其他人互动、聊天、盖自己的房子、赚钱、甚至结婚生子，过着另一种分身生活，这样的感受不是让人很期待吗？



背后隐藏的庞大商机

当玩家因为游戏上网而玩得不亦乐乎时，游戏厂商也高兴得数着大把钞票（**彩火按**：记得在第二和第三辑上刊登的《网络游戏，大势所趋》吗？其中详细讲解了网络游戏赚钱的秘密），那将是一笔忠诚、长时间的固定收入，绝对比单单卖游戏还划算。



至于游戏以外的隐藏商机，也非常丰富，像电子商务、网络预约、任选视讯、网络电话、视讯电话等，只要跟网络沾得上边的，代表的就是钱。以目前SEGA为例，为DC规划的“Dream Call”能让使用者用DC网络打电话（尤其国际电话），比以往更划算；“Dream Eye”能让使用者通过DC网络打电话时看到对方，好像以往科幻电影的情景成真；“Dream Library”让DC玩家下载游戏到DC主机中体验，对玩家而言

更划算；还有“D－DIRECT”让玩家用DC主机线上购物买游戏，让SEGA直接获得丰厚收入。这一切的发展，不但玩家高兴，付钱付得舒服，而且SEGA更拓展了以往不曾有的网络商机，难怪SEGA将“网络”列为未来最重要的发展目标。

因此，SONY PS2、微软XOBX不但想这么做，而且野心更大。PS2在日本游戏界被称为“特洛依木马”，因为它以游戏机的外衣先入侵到每个家庭，当普及率成熟时PS2将会摇身一变成为每个家庭不可缺少的网络终端，到时钞票自会滚滚而来。而微软的XBOX又比PS2更胜一筹，不但内建10/ 100兆宽频乙太网络（PS2的猫还要另购），还对应目前电脑通用的TCP/ IP通讯协议，甚至内建8GB硬盘，代表XBOX可直接整合现在电脑与未来XBO－X网络服务，将提供比PS2更优秀的网络环境，发展可能非常讯速。

期待宽频上网时代早日来临

目前电脑宽频网络已经日渐普及，家用游戏机宽频网络也急起直追，不管DC或PS2宽频网络都将在2001年开跑，XBOX在今年秋天推出时更直接对应宽频网络，而且搭配第三代移动电话无线上网、蓝芽通讯协议等，未来的网络将前景可期。

更有甚者，美国一家位于西雅图（真有意思，微软总部也在西雅图……），名为Tera Beam的公司将于2002年推广一种次世代宽频网络“Wireless Fiber”（无线光纤），通过装在电脑旁边一个小盒子，能把电脑讯号转成光波在空中直接传输，不但不需要架设任何缆线，而且速度高达每秒1GB，是目前ADSL的200倍以上，够酷吧！！！！不知道这个次世代宽频技术有没有整合到游戏机网络的规划，如果可能，整个游戏界可能因此完全改观。

大家期待未来网络世界所带来的乐趣吗？而《梦幻之星DC网络版》已经为我们勾画出一个游戏网络世界的美丽蓝图了！！



↑《梦幻之星网络版》对众多电子游戏玩家来说是一个真正变革的标志。

最近最吸引我的游戏，《PSO》是其中之一。作为网络游戏，缺乏与人合作将是件非常痛苦和孤独的事情。限于国内网络事业，尤其是世嘉专用网络国内0条的状况，可能这种即将步入正规的游戏模式对国内的游戏机玩家来说，还是个通往天堂的梦想。但网络游戏的弊端似乎在一片赞扬声中被忽略了。若因为网络游戏日益成熟和复杂而使玩者有更多更复杂的体验，是否会使玩者丧失面对现实世界的勇气和经验呢？



电玩界20年回顾

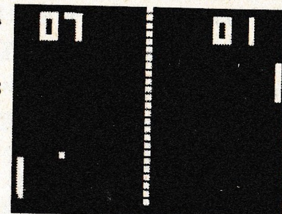
本文摘自台湾省杂志《超级玩家》总71期

新的世纪已经来临，在我们将过去对新世纪的憧憬兑现为真实的时候，是否应该驻足回望一下已经走过的路程呢？电玩界在上个世纪的20年中从无到有，她每迈的一步你都清楚吗？这回我们先到次世代前的时光看看吧。

游戏机的史前时代

可能有不少朋友都知道，游戏最早是起源于1972年美国雅达利（ATARI）的游戏“打砖块”，而ATARI2600也是第一台家用游戏机，虽然那时的游戏机不能插卡带、游戏也只有四款、画面颜色也只有少少的四色，但它却开创了游戏机的黎明期。不过因为ATARI后期疏于游戏品质管理，致使游戏品质趋于恶化，玩家对ATARI兴趣不再，让ATARI在短短两年之间暴起暴落，成为著名的“ATARI风暴”。

同时，在日本靠纸牌游戏起家的任天堂，以点唱机起家的SEGA，以及NAMCO、TAITO等公司却在日本开启游戏机发展的另一扇窗户，以“小精灵”、“铁板阵”、“小蜜峰”等游戏揭开日本游戏发展史。其中任天堂开发的“Game & Watch”结合了液晶游戏机与手表的功能，在80年代初期风靡一时，也奠定日后GB系列发展的基础。



远祖级游戏你见过吗？

红白机开启的光辉时代

1983年7月15日，任天堂红白机推出了，也是任天堂王朝开始确立。这台以目前眼光看来十分简陋的8位游戏机，画面只能表现52色中的8色，也没有动听的音乐，更没有动辄数千万的多边形处理，但红白机却是老玩家



←曾经是不少老玩家的梦想主机。

最怀念的主机。

许多老玩家永远忘不了第一次看到“超级马里奥兄弟”所带来的震撼，而现在有名的游戏系列如《马里奥》、《塞尔达传说》、《Final Fantasy》、《勇者斗恶龙》、《恶魔城》、《魔界村》、《女神转生》等都来自红白机。而那时也捧红不少游戏厂商，如目前日本电玩界所谓六大厂商 CAPCOM、KONAMI、TAITO、BANDAI、ENIX、SQUARE 就是在那时成名的。

1986 年任天堂磁碟机推出，而同时《塞尔达传说》、《银河战士》等名作也第一次曝光。虽然任天堂磁碟机因为碟片容量、读取速度、盗拷问题等最后不了了之，但她最早提出游戏“扩充升级”的概念，任天堂希望能通过磁碟片可重复读取储存的方式延长游戏内容，与现在游戏界的发展不谋而合。

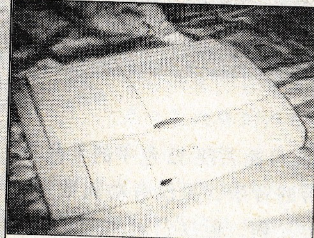
从 1983 年一直到 1990 年超级任天堂推出前这近八年的时间，任天堂始终是电玩界的龙头霸主，红白机也随着卡带容量的攀升，提供了更多更好的游戏。第一个 1Mbit 的游戏《不动明王传》到现在仍让众多玩家怀念的《月风魔传》等无数名作与全球 6000 万台以上的销量，奠定了红白机的历史地位。



↑《DQ》是当仁不让的经典。

SEGA 与 NEC 加入带来第一次电玩大战

眼看任天堂赚进大把钞票，在日本街机界享有盛名的 SEGA 也投入游戏市场。1983 年推出第一台游戏机 SG－1000，不过很快就败下阵来。直到 1985 年第三、第四台主机“Master System”推出，SEGA 才成为一个与任天堂争夺家用游戏机霸权的对手，而且水火不容长达十多年。不过“Master System”虽然有远胜红白机的画面与 FM 音源表现，而且招牌 RPG《梦幻之星》系列也发源于此，但与红白机经营多年的基础相比还是不成气候，所以并未引起太大市场效应。



←PC－E 的出现令同是 8 位机的 FC 感到汗颜。

1987 年日本电器大厂 NEC 与知名游戏厂商 HUDSON 联手开发的八位主机“PC－Engine”推出了，虽然与 FC 同是八位机，但 PC－E 的画面、声光表现比红白机强大许多。当时不少玩家还为其初期《功夫》中超大人物所惊讶，而射击名作《R－TYPE》更一举打下 PC－E 基础，让红白机大大失色。

1988 年 SEGA 推出第五台游戏机，也是第一台 16 位元的 Mega Drive，与红白机，PC－E 三分天下，这也是日本游戏史上第一次电玩战争。而 PC－E 存在的一个重要历史作用，在于将游戏机导入 CD－ROM 规格。1988 年 HUDSON 鼓吹的“磁心计划”就是将 PC－E 推向 CD－ROM 的重要里程。名作《天外魔境》、《伊苏国 I & II》当年不知道让多少玩家感动，因为高质量的的声光与音乐飨宴，绝非以往卡带所能比拟，红白机也因此急速没落。此时电玩界由 PC－E 与 MD 平分天下。



超级任天堂继续掌握天下

在 PC－E 意气风发两年左右，也就是 1990 年，超级任天堂出现了，同时也发动了“超任 vs.PC－E vs.MD”的第二次电玩战争。当时 PC－E 的 CD－ROM 已经走上了正轨，而 SEGA MD 也因为名作《梦幻之星》的成名和对应 CD－ROM 系统“MEGA－CD”的辅助，再次形成三国鼎立的局面。

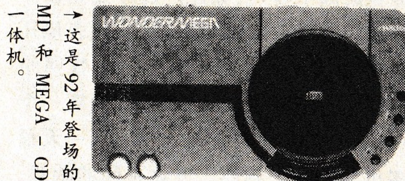
超任强力标榜另外两台主机所没有的放大、缩小、回转、半透明效果，让游戏画面再一次跨入新境界，尤其以放大缩小表现出类似 3D 游戏的效果，也为日后多边型游戏发展奠定下了基础。超任的发展可说是一帆风顺，因为红白机铺下来的胜利基石，以及有 SQUARE、ENIX、CAPCOM、KONAMI、TAITO、BANDAI 六大厂商强力支援，名作游戏攻势如排山倒海而来，也再次证明游戏才是主机的灵魂与生命。比起 PC－E 只有 HUDSON 苦撑、MD 只有 SEGA 孤军奋战，超任的游戏软件实在又多又全，使得超任继续执掌游戏界龙头宝座四年之久。

不过这段时间也有一个有趣的现象发生，就是电玩吉祥物的出现，从早期任天堂马里奥，到 NAMCO 的小精灵，KONAMI 的摩艾像，SEGA 的音速小子，HUDSON 的炸弹超人等，这些吉祥物能让玩家对游戏厂商印象深刻，而这风气也成为游戏界不成文规定，一直延伸到今天。

（待续）



↑SFC 不但给任天堂挣足了面子，也揣足了钱袋子。



→这是 92 年登场的 MD 和 MEGA－CD 一体机。

网络游戏的迷人之处

本文摘自：台湾省杂志《超级玩家》总74期

文/路人K

彩火： 网络是游戏未来发展的疆土，但是游戏上网就可以为厂商赚钱了吗？网络游戏是否具备大行其道的外部环境对于我们来说才是至关重要的。虽然韩国是网络游戏的先锋，但日本，尤其是世嘉大力发展网络游戏之后，领先地位似乎正在显现。日本为何后来居上呢？让我们看一篇关于这方面的文章吧。

网路游戏的迷人之处

撇开网络游戏给玩家带来的更多互动性游戏乐趣，以及相互交流的全新感动，对游戏厂商而言，也是个极富市场潜力的新领域。新形态的网络游戏使游戏公司不只是赚入卖游戏的钱，还有提供网络连线服务的费用，时间越长，效益越大，这还不包括网络游戏资料片“骗”来的钱，无怪乎精打细算的游戏公司会在评估之后毅然投入网络游戏的开发。



←为了挣钱，出资料片倒是常见的。

网络游戏泡沫化浮现

其实网络游戏有个很不利的缺点，就是“时间排他性”，因为玩网络游戏是要花时间上线的，如此厂商才能收益。而玩家在玩一款网络游戏时，代表他几乎不可能在同一时间内玩另一款网络游戏，这就是“时间排他性”。就算一个玩家一天24小时全部上线，可一天最多也只能玩上到四、五款不同的游戏，其他的都被排除掉了。

此外，市场选择一多，代表消费者可能会失去焦点，迷失在茫茫网海中。要吸引消费者目光只有拼了命花钱造势，砸的钱越多，名字越响亮，消费者才会注意这款游戏，才有可能去玩它。如此一来“名牌效应”是产生了，但大者恒大，有名的网络游戏发展越来越好，而没名气的就只能准备当烈士吧！！

观察目前网络游戏最盛行的韩国，

有50%韩国游戏公司都在开发网络游戏，而且内容都大同小异，所以不免产生滥竽充数的情况，不但降低了游戏界整体的品质，也让玩家失去新鲜感。像“天堂”、“英雄”、“千年”、“红月”（全是PC游戏），且内容大多换汤不换药，大家都来比PK，搞得玩家玩游戏还要看看人心险恶。还有就是在要游戏画面上比绚烂，让人感觉到其过度发展造成了盛极而衰。

发展网络游戏不应舍本逐末

日本网络游戏虽然起步比美国、韩国晚，但他们非常注意美、韩网络游戏发展经验，十分注意取长补短，开发出更具创新的网络游戏，而他们的进步幅度更超越韩国。以CAPCOM将推出的第一款超大型网络RPG“Raynegard”为例，游戏中有六大国度，每个国度都有不同的地理环境、文化风俗，而且加入“时间概念”，玩家并不是在游戏中聊天无所事事，而有一个明确的主轴。玩家游戏的同时，整个故事的时间也在流动，三个月一个故事完结，而18个月后游戏将强制转到二代，因为游戏中最后大魔王将在18个月后复活，如果玩家不把握这18个月勤加练功，到时超强的魔王复活，整个“Raynegard”就完蛋了！！！！这种“时间压迫”不但强化游戏节奏感，也避免其他同类型网络RPG欠缺主轴的缺点。

SEGA超大作网络RPG“梦幻之星网络版”更是值得注意，虽然碍于DC主机没有内建硬盘，无法扩充资料，玩家不能享受“虚拟生活”的游戏乐趣，但发挥游戏机“单纯爽快”的定位，游戏画面表现之好简直超乎想像。此外，SEGA非常注意连线品质。据我亲眼目睹《梦幻之星网络版》联接到日本服务器上执行的表现，33.6K的猫能做到没有丝毫的延迟。要不是最后打魔王时突然有人离线造成中断，我在一旁观看根本不知道刚刚已经是连上网络跟其他三位日本网友合作的游戏画面，可见连线品质之高。

而日本网络游戏不单追求声光表现，更要求连线品质，因为这是“网络”游戏。应注意网络连线的控制，与其要一些无谓的造势噱头，还不如多买些服务器或增加带宽提供更好的品质。

但愿这不是一场游戏一场梦

虽然很不愿相信网络游戏可能过度炒作而变成虚幻的泡沫，但观察目前发展情况以及厂商头重脚轻的策略，感觉并不妙。如果整个游戏发展环境还不健全，对网络游戏贸然躁进不一定是有利可图的。如果现有游戏良莠不齐，却还大成本行销造势而不去改善应有的硬件设备，如何维持游戏顺畅的连线品质。网络游戏绝对是大势所趋，但希望厂商们争先恐后投入之余，千万别本末倒置。但愿这一番荣景不是一场游戏一场梦。

本文摘编自台湾省杂志《游戏迷》总 145 期

文/疾风

同时期 SS and DC 的表现

阳言：突然传来世嘉 DC 宣布停产的消息，天妒英才的感觉油然而生。其实怎么看来，DC 都还算是个成功的主机，但莫比硬件天尊，同自己日本最成功机种——土星比起来，DC 的命运更是坎坷。业界通常有"新主机 2 年成熟"的论调，怀念一下两台主机 2 年期的状况，算是在告别世嘉硬件前的一次缅怀吧。

全日本出货台数 **195 万台** 2000 年 9 月底统计数字 V.S 全日本出货台数 **370 万台** 1996 年 10 月底统计数字

2000 年 9 月，SEGA 新世代主机——DC 发售满 2 年了。虽然日本 195 万台的销售量比以前 SS 少很多，但 DC 在美国却卖出 270 万台、欧洲 93 万台、亚洲 29 万台，合计在全世界已卖出 587 万台。其中在美国更是大受好评哦！

世嘉焕然一新的 [DC 第 2 年]

虽然 DC 一直非常力争上游，但是 SEGA 企业本身却出现企业运作上的问题，结果造成 SEGA 结构产生相当大的变化：社长换人、开发部门分社化、网路战略全面化等。现在看来，这些举动算是 SEGA 为转型成软件商铺路了。

SEGA 在 96 年 11 月 8 日的"SS 战略发表会"上宣布，发售 2 年的 SS 在日本销售已突破 370 万台，并说当年 SS 就卖出了 100 万台（虽然后来是惨败给 PS）。不过，2 年 370 万台的销售量几乎是 DC 的 2 倍了，成绩不可谓不丰硕。

与 PS 降价竞争的 [SS 第 2 年]

同一时期的 PS 已经完成了全日本出货量 400 万台的成绩。看到数字的差异逐渐扩大，SEGA 在第 2 年开始打起 SS 的价格战。但 SS 最后仍被 PS 拉大差距而败北，SEGA 不得不承认失败并进而开发新主机 DC。

第 2 年，两台主机上日本玩家选择的最佳游戏比较

DC 共发售 262 款游戏 (2000.11.17 前)

虽然 DC 的游戏并没有 SS 那么多，但游戏的完成度却不是 SS 所能比的。尤其是排名越高的作品，其完成度更是无以伦比，而非 SEGA 的游戏所占的比重也更多了。

名次	作品名	类型
1	刀魂	FTG
2	久远之绊	AVG
3	生化危机代号维罗尼卡	AVG
4	白雪情缘	AVG
5	疯狂 TAIX	RAC
6	格兰蒂亚 2	RPG
7	永恒的阿卡迪亚	RPG
8	实况高尔夫	SPG
9	死或生 2	FTG
10	J 联盟职业球会创造	SLG

SS 共发售 399 款游戏 (1996.11.15 前)

由发售的游戏款数就可以得知当时 SS 游戏的充实。全部约 DC 的 1 .5 倍，可以轻易的感到 SS 来势汹汹。虽然如此，但 SEGA 游戏的高品质却丝毫未减呢。

名次	作品名	类型
1	樱大战	S·RPG
2	VR 战士 2	FTG
3	梦游美国加强版	RAC
4	银河之星	RPG
5	梦精灵	ACT
6	少年街霸 2	FTG
7	飞龙 2	STG
8	格斗之蛇	FTG
9	梦游美国	RAC
10	美少女雀士 2	TAB

最终，以软件销售成绩来看 DC & SS

虽然 DC 比 SS 有更多的优势，但伴随业界低迷大环境，软件销售实在差强人意，最终导致硬件的"死亡"。

DC 上 10 万片已经不错了

一般来说，新主机有所谓的"40 万之墙"一说，但现在这堵墙已掉到了 10 万。现在世嘉加盟其他主机，自己的软件销售会……

名次	作品名	销量
1	海人	约 53 万
2	索尼克大冒险	约 47 万
3	生化危机代号维罗尼卡	约 45 万
4	世嘉拉力	约 41 万
5	莎木一章	约 38 万
6	VR 战士 3tb	约 37 万
7	J 联盟职业球会创造	约 36 万
8	刀魂	约 35 万
9	VR 足球 2 2000 年版	约 30 万
10	死或生 2	约 27 万
11	实况成育棒球	约 24 万

SS 软件销售不错

不看不知道，土星上前 10 款游戏销售量几乎都比 DC 第一名还好，而 30、40 万的销量好象理所当然。看来土星还是好厉害？

名次	作品名	销量
1	VR 战士 2	约 170 万
2	梦游美国	约 77 万
3	VR 战士	约 71 万
4	VR 战警	约 62 万
5	格斗之蛇	约 61 万
6	樱大战	约 55 万
7	梦游美国 USA	约 55 万
8	超级机器人大战 F	约 54 万
9	超级机器人大战 F 完结篇	约 54 万
10	樱大战 2	约 53 万
11	梦精灵	约 50 万



新鲜的感觉 似曾相识

——论《暗云》的成功与失败

文/Hansir　机种/PS2　责编/彩火

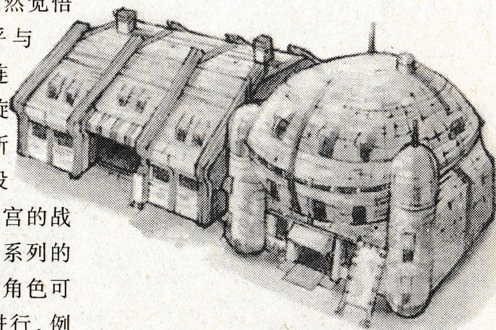
在当今的业界中，PS2无疑是万众瞩目的焦点，其赞美之词不绝于耳，但许多关于PS2的负面报道，相关文章也把索尼搞得头晕脑胀。来自业内人士的口诛笔伐，无疑针对PS2的硬件规格，机能等方面进行指责，但若从游戏玩家的角度来看，优秀的游戏作品才是最主要的。

PS2从发售至今根本就没有一款像模像样的RPG问世，是摆在大家眼前的事实。大多数厂商都抱着“大将压后阵”的想法，谁也不愿意把自己手中的“重磅炸弹”先抛出手，以至于出现如今这种场面。其它厂商当然不着急，SONY就不同了，没有好的作品登陆PS2，它的人气一定会削弱，销售方面必然受到影响。在如此背景下，《暗云》出炉了。



其实早在PS2公布之初，《暗云》就在软件预定发售表之列，在宣传广告词中SONY用“新感觉RPG”来定义这款游戏。从某种意义来讲，《暗云》的确有许多不同于以前作品的要素：移动/战斗分时系统，武器耐久度设定，道具的即时窗口操作等，就游戏整体而言起码算是一部“没有辱没SONY名誉的作品。这样的评价似乎有些不伦不类。但在本人看来再没有一个词能够更准确形容这款游戏了。RPG游戏一般都有一条主线贯穿始终，而《暗云》的设定却有些特殊，它并不通过主角的移动、战斗去触发某些固定的情节，而是通过主人公在某个地点挖掘探索，寻找可以发展故事进程的道具，如：房屋、风车塔、树洞等。如此，又引出一个全新的游戏系统，也是游戏的最大卖点——村镇/地域自由配置系统。这个设定有些类似于拼图组装游戏，主角把封印在“禁地”中的道具解放出来(那些所谓的“禁地”其实就是令人讨厌的随机迷宫)。放到一块固定的地域中进行配置，每建筑物都有若干个零件组成如：风车架＋风车的羽根＝风车塔，马车＋电灯＋爷爷(?!)爷爷的马车，最多可达6个零件。各种建筑的搭配，地区划分都需要玩家仔细斟酌。有些配置甚至影响到剧情的发展，如：配置河流沟渠把水引入村庄。使村中的植物复活，这种设定大大增加了耐玩度，使玩家有了探索的兴趣，配置成功以后更有一种成就感。游戏整体的风格清新、明快、不追求过分的奢华，许多细小的设计为游戏增色不少，笔者最感兴趣的莫过于“钓鱼”。在游戏中只要得到鱼杆、鱼铒再在任何地方配置一个水池，即可开始钓鱼了，你可以看到鱼儿轻轻地吃鱼铒而就要上钩，也会有只差一步就“成功”的感叹，结束后还可按钓鱼的成绩获得点数，而到达某种特定的点数就会有相应的奖品入手，其中包括珍贵的道具、鱼铒、武器强化石，强力无比的巨型武器等，大家可以放手一搏看看运气如何！

SCE虽在创新方面颇下功夫，但游戏当中偷工减料之处也清清楚楚的表现出来。玩过这款游戏的朋友一定会发现《暗云》与SONY另一款游戏惊人的相似，这就是曾在PS上名噪一时的RPG—《WILD ARMS》系列。此系列的销量亦过了百万。笔者第一次玩《暗云》时，总觉得似曾相识。最后才忽然觉悟——游戏初期的背景音乐几乎与《WILDARMS2》一模一样甚至连某些细节都丝毫不差。好在此旋律清快、活泼，正好与《暗云》中所要表现的气氛相距不远，谁也没有什么指责的理由。另外，在迷宫的战斗中，SCE照搬了《WILD ARMS》系列的“行进间仲间切替系统。”即某种角色可打开相对应的机关使游戏继续进行，例如：身轻如燕的角色可跳过阻挡道路的河流，使用大锤的猛汉可将机关压下打开木门，这又令笔者想起了《WILD ARMS2》中的三位主人公。游戏套用了一个俗不可耐的剧情——英勇少年与魔王的斗争。主人公在整个故事当中的任务只有“发现新宝藏、配置新建筑”，而仲间则成为了主角在迷宫行进的工具，整个游戏中体现主人公与同伴的友情、互助的场面几乎没有，更不要提表现每个人物的性格特点，游戏中的世界观仿佛是：“这个世界只需要恢复原来的模样。”这不能不说是本作的一大败笔。

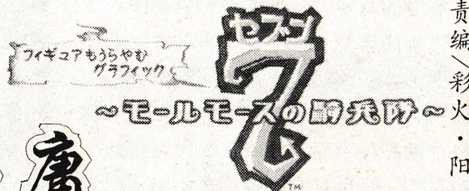


关于游戏的画面，其实笔者根本不想说什么。但玩过《暗云》后，我只想说，在像《暗云》这样一款SCE自己的RPG中，出现如此严重的“锯齿”现象，有些甚至影响物体的表现，看来SONY真是欲哭无泪了。不知这是PS2的先天不足，还是SONY的偷懒所致。

我想只有游戏的设计者们最清楚。

总之，《暗云》的创新要素还是值得肯定的，不过这样的游戏如果再多几个，不知玩家们的反应如何。

NAMCO 永拒平庸



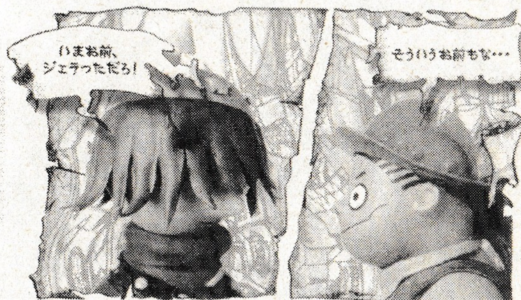
责编/彩火·阳

回文/SILENCE 回机种/PS2

——评《7～莫尔莫斯骑兵队》

如果枯燥的发售数字可以代表一切价值，那么习惯于将现象和本质割裂开来的我们，一定以为这款销售量不到十万的游戏一定会是平庸之作。但若将“出手永无垃圾”的美誉赋予一家软件公司，那么它的名字只能是NAMCO。

在以前的新作介绍上，或许没有人能看得出这款游戏将精致到何种地步。甚至第一眼印象一般人都会是“这不是在模仿“皇家骑士团”吗？但谁能想到，这款本属于“小品”印象的游戏，竟会包含如此多的游戏内涵。首先来说说游戏的构成面。这是款2D平面的S·RPG，基本以手绘来展现场景，色彩艳丽，层次感强，光源处理显得自然而妥贴。再仔细一看，原来在2D背景上还有几处多边形构成，只是也与整个画面浑然一体，令人看不出来。音效一向是NAMCO的长处，亮丽、极富层次感，笔者所见过的PS2游戏中，至今只有“铁拳TT”和“保镖”能比。而游戏的核心部分，战斗也设置得极其具有战略性。没有升级概念的RPG大家兴许还能想象，但没有武器道具，能力数值基本不变则有多少人能接受呢？战斗时已方成员分三列布阵，第一列攻击，第二列辅助，第三列回复，主要的战法便是依靠“置换系统”将三列轮流替换。在与敌人交战前会出现许多条件限制，比如规定几回合内取胜、必须用某种阵形甚至必须用指定职业的角色最后杀死敌方，精心布阵是取胜的关键，有时侯必须算清敌我六七回合之内双方攻防的形势才能过关。比之“皇家骑士团”，在具体的战斗上要复杂得多。



当然，最重要的还是这款游戏浓厚的幻想色彩。画面基调以手绘构成并不稀罕，稀罕的是在故事行进途中声优解说下的类似雕版或铅笔浓彩的动画（有点像法国某些动画）才让人耳目一新。游戏的题材无非剑与魔法，并不见得有RPG无一或缺的生死大义，也没有太多的煽情，但故事娓娓叙来，也许因为出色的战斗系统而影响的绝传节奏表现，会让人觉得这二十小时的流程居然短了。更值得一提的是，游戏片尾STAFF也制作得别出心裁，轻缓的爵士乐加上舞动的Q版小人，似可解颐，又十足令人满足地微笑，宛若悠扬的尾声，收而意味不止。

说了这么多，似乎有点替之吹嘘的感觉，但并不算完。游戏通关之后居然多了一个“阿尔梅塞拉年代记”的TITLE，游戏方式全变，玩家将担当一位王国骑兵队队长，杩募勇者，打倒魔物，并且培育后代，以备主人公衰老时后继有人，成了完全的SLG。在此TITLE下，有许多排行榜，玩家所建设的骑兵队将与传说中的骑兵队及勇者比较，大有构成历史的成就感，世代交替的感觉比之“越过俺的尸体”有过之而无不及。一款游戏之中包含着两种迥异的游戏方式，互相呼应而又自成一体，实是另人赞叹。

在目前日本业界普遍心态浮躁之时，NAMCO如高人独醒，以严谨认真而富余开拓的制作精神树立了其自身鲜明的旗帜，是电玩艺术的真正大家。







回文/SILENCE

从另一面看事实

机种/PS2 责编/彩火·阳

——评PS2《保镖》

在主流机种上沉寂了几个月后，《保镖》终于粉墨登场。不管这款被期待许久的游戏在日本受到了什么待遇，至少是在我国，换来的多是一片口诛笔伐。手感僵硬，流程过短，节奏零碎而不流畅，30万的大作让人失去大作的感觉。失望，如云雾汇聚，SQUARE的名字在其中闪耀着灰色的光芒。

对于这款游戏的游戏性而言，笔者也和其他人一样，做不出什么辩解之词，也一样的后悔浪费了六百多元昂贵的代价。但算是违心，算是自己安慰自己，又觉得此作别有一番意义。



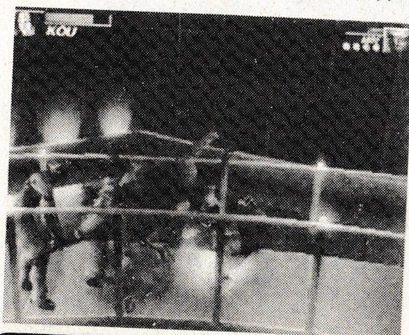
长久以来，SQUARE担当的角色已经是一项标准或规格了，同时也是敢于花重金在一款游戏身上的代表人物。《保镖》在创意上并无甚可圈点的地方，它唯一的作用是又给以后的新世代游戏制作树立了一个参照的规格：大量CG动画和精美的即时演算画面，完全电影化的故事构成和游戏进展，讲究视觉冲击而不是难度刁钻。可以这么说，如果在这款游戏中，不是每隔一个场景就夹杂一个SAVE画面的话，大家的评价一定改善不少。

未来游戏制作的方向会迈向哪里？要接纳更多的消费层，不能在"专业化"的枷锁上驻足不前，应该会对视觉，表现手法等一些传统玩家忽略的因素上予以改造。不知道SQUARE是否有意为之，我的感觉就是这款游戏实在适合给以前不接触游戏，但因为看DVD而购买PS2，并且偶然遇上此作的用户玩。

自始至终，电玩讲究的是互动方式的革新，更多的表现可能，也便产生了这样"可看而不可玩"的游戏。但这仅仅是一个起点，囿于目前的制作技术，尚且不能创造出完全实现自由度的互动电影式游戏，但随着主机规格的竞争和表现，这类游戏也许将会悄悄从幼稚变得成熟，进而替代传统类型而成为主流。

等到PS2进入成熟期，如果大家能够"有幸"见到这个"保镖"的话，估计诧异的眼睛会睁得更大。我们来评定"保镖"的真正价值，更是要看它有没有吸引玩家以外的消费者。如果有，那么即告功德圆满；如果没有，则完全失败。

君不见，浓装登场的"鬼武者"也变成了一款ACT了吗？





对比"武士之刃"？

——评PS2《剑豪》

文/SILENCE

责编/彩火·阳
机种/PS2

找到这样一款游戏完全是个意外。画面不好，玩过的人评说"单调"，完全是冲着剑道的题材才买下的，不料竟然成了最爱。

这是一款很真实的3D格斗，真实到可能让人感到管道乏味：选择一位剑士，选择一个道场进行剑道的修炼，直到获取免许皆传的称号，直到踢破别人道场，直到在御前试合中胜出，如此而已。招式很少，讲究的是人物在移动中的体势变化，强调的是最严格的拆招破招，当然不会有太过匪夷所思的连续技，也当然不会有过份夸张的奥义，朴实得像是监制藤冈弘（"世嘉三四郎"还记得吗？）的一部剑道教科书。当然，比之以真正的剑道，可能还是有夸张变形之处和很严格的改变，但能体现出技击和修炼感觉，却实是不易。

这样的游戏很容易令人想起"武士之刃"，但两者的差异不光是在"剑豪"有血槽的设置，而是一个把格斗当游戏来作，一个却把游戏当作格斗来做。"剑豪"可能不如"武士之刃"那么紧张激烈，也有其不真实之处，但攻防更为严谨，更能让玩者亲身体会出格斗中的空间感觉。修行的部分也做得有板有眼，自己修炼加能力上限，实战加实际能力数值，比之一般带成长因素的格斗游戏更有育成的感觉。

听闻到一些研究日本文化的朋友对此作嗤之以鼻，认为此作很缺乏来源根据，将传统的剑道作了很严重的扭曲变形。这是大家都能看得出来的，也算得上正确，但令人欣喜的只是这游戏的创意，和真实表现出来的那种空间概念，毕竟作为游戏而言，总不可能照搬现实，做到这样，已算得上是"非主流"了。

如果SQUARE要制作"武士之刃3"，应该参考一下"剑豪"。



東京都交通局全面協力による都バス運行シミュレーション

名作「東京バス案内」に
バスガイドが
帰ってきた!!

東京バス案内

~美人バスガイド添乗パック~

限定10,000本
絶賛発売中!! ¥5,800

东京 巴士 指南

高中时，一次去看望在农村的母亲。年轻的公共汽车司机向我问道"你到哪儿去"？那天，透过车窗，我看到绮丽的夕阳……

BUSMANIA 侃霸

终于在DC上找到了你。我仿佛回到FC时代

一段时间以来，感觉被游戏玩得不善。于是常常思考这样一个问题，为什么当年玩FC时的感觉这么难寻觅。

其他因素暂且不去管，回过头来想想，就画面而言——那时候真的是不能在画面上做出任何突破。只能干玩游戏，别的也就那么回事了(后话：就是这"干玩"，令本人留下不少"后遗症")。

打从88年买FC时起，整整10年过去，买了DC。时至今日一番反思，竟从未在画面上去刻意追求什么。画面对我的震撼甚至不如一曲BGM来得有力。但让自己满意的"纯游戏"作品确实也很少。

原本32位机时代已大踏步进入三维，加之土星的二维水平较高，倒是出现了不少让侃霸泪流满面的作品。但是DC时代以来，情况似乎又发生了微妙的变化。

痛苦思索中。难道，只有在任天堂的主机上，才能玩到一些"好玩"而非"好看"的作品？难道，游戏性和画面是一对冤家，永远不可能统一起来？……

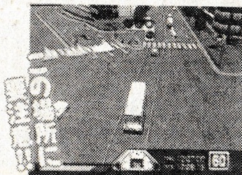
好在DC基本上走得还是土星的老路，我有幸发现这款"东京巴士指南"。

这正是我想要的游戏。

这正是那种看起来简单，玩起来说容易不难说难也不容易的那种游戏。

这正是那种玩出感觉之后浑身舒畅的游戏。

这是FC时代的游戏性。



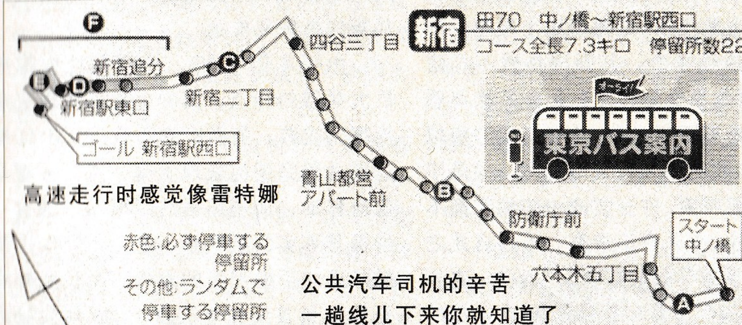
←这种画面是经过『视点切替』的。建议使用专业级的『主视角』来进行游戏较好。

全无喘息之机的操作，持久的紧张感，是我们需要的





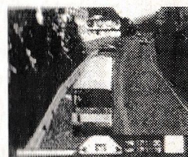
←画面左上角的美人是后来推出的新版本里的"随车导游"。什么？你"步行者妨害"了！？看到没有，导游受到惊吓了呢！游戏的画面非常之正——虽然人物和车子都比较Q，背景和操作极硬。



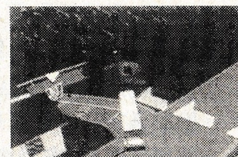
高速走行时感觉像雷特娜

公共汽车司机的辛苦
一趟线儿下来你就知道了

青梅线的纯朴更加令人释怀。先别羡慕夜行新宿繁华街区，



↑青梅一关景色美。



←这应是青梅线的关底拐角了。本线还安排了一个铁路道口，停稳车并慢慢开过去时手柄震得令人感动。沿途的种种美丽风景，令人非常怀旧，时光一下子倒流回去。青梅线之所以比较容易，全因没有涉及复杂的规则所致。车流量也小。

这款游戏的出彩之处在于制作者对BUS驾驶感的模拟超级到位，也许是东京交通厅协力的缘故吧！不过就是油门、刹车、开关车门、慢启动、慢刹车、站位准确泊车、并线/转弯闪火、及时广播车况、限速行驶……玩起来却是手忙脚乱，时常不忘"破坏规则"(笑)。尤其是日本人的右舵车令人非常别扭，无形中也增加了乐趣。乘客登场时的小过场及FC时代的BGM确实令人击节。

©SEGA 2000 ©FORTYFIVE 1999
アーケード版東京バス案内

都バス運転手、
初日でも安心!
美人バスガイドが
やさしくご案内
いたします。

↓街机大成功后，45推出限定10000本的特别版。

真正的王牌

《殖民地坠落之地》

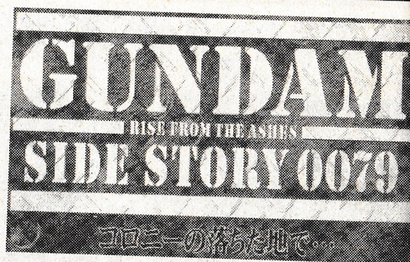
机种/DC　文责/莱因总帅

很早以前在土星上曾经推出过一个高达外传游戏，并且是分三个版本推出的。作为外传，其故事是原创的游戏方式是坐舱模拟。虽然借助土星超烂的多边形描绘能力，其画面是残不忍睹（就当时而言也是如此），但是其操作感方面还是可圈可点的，比较真实的模拟出了MS机师的实际驾驶感觉。但是毕竟是机能所限，许多实战中的细节都不得不删除，令人很不满意。不过自此之后也一直希望在土星的后续机种上重新制作此类游戏。



不出所料，1999年在DC上终于推出了全新的外传《机动战士高达0079外传－殖民地坠落之地》。期盼已久的游戏自然要快快请回家中。一玩后发现它的品质果然不辱黄金殿堂之名。

虽然一款游戏不能以GC动画为卖点，但是其片头的动画效果还是不能不提，其中最主要的是它多处运用对比的手法来突出MS甚至白色要塞的巨大，与普通士兵的渺小，给人以原作动画无法表现的真实感觉。而进入游戏后自然更加感动，作为坐舱模拟游戏来讲，真实性是最重要的，但是至今还没有人能真正驾驶过机动战士（MS），所以评价

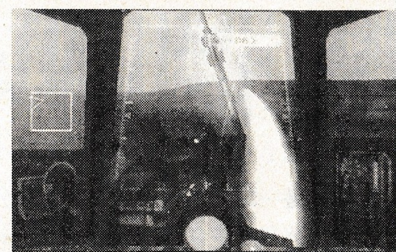


其真实程度，只能通过对这种巨大人形兵器的想象来推断。

由于本作中MS－吉姆的地面战用巨大兵器的特点，其的重量感表现决定模拟的成败。值得庆幸的是，BANDAI通过震动器完美的表现了这一点。不管是普通移动、加速还是短距离飞行都有一种极其真实的重量感，通过不断发出细腻震动的手柄完美的表现出来！此外在坐舱视点方面完全表现出MS驾驶舱内的270度环行屏幕，并且想环视周围环境必须要靠头部旋转的细节也被完全表现。因此最终的结论是驾驶环境模拟的绝对真实！那么在战场环境的营造方面又如何呢?答案当然也是肯定的。本作中的9大战场的环境相差很大，从平原到沙丘最后到发射基地，无一不是全力制作！正是由于制作者的认真使得其画面表现无懈可击，在如此真实的环境下战斗不能不说是一种享受吧！

本作的重头戏当然是战斗，游戏借助DC强劲的机能，带来了极其真实爽快的感觉。说到真实主要是指在射击与格斗这两种战斗形式方面，终于根据原作做了相应的调整。也就是对于格斗战的大幅度强化和减弱射击的作用，真实表现MS之间的白刃战。被光剑击中后的震动，与对方架刀，利用俯冲撞倒敌人后猛打的原作场面完全可以靠你的双手来做到，这种感觉真是太爽了！而且有一点不能不提的是索敌方面，由于高达世界中有一种干扰雷达的米诺夫斯基粒子的存在，雷达几乎完全失效，因此索敌只有靠目测。以前的游戏中都将这一点忽视，使得游戏特点大大减弱。而在本作中基本上要靠不断巡视四周来寻找敌人，可以说随时都有遭到偷袭的危险。这种设定是非常真实的但是正因为这点使得游戏难度大幅度提升，许多朋友因此知难而退了。但是好游戏是不能因为难度而放弃的！

此外本作在指挥僚机作战方面有前所未有的突破，由于主角是小队长所以可以向小队中的其他队员下达攻击指示，命令他们移动与攻击，这使得整个战斗更加有序，也可以保证小队的安全，这点又与主角只是MS小队的普通机师身份极其相符。毕竟不是NT（阿姆罗？）开的也是量产型RX－79吉姆的普通人与两台以上的MS作战是没有什么胜算的。由这点来看，也不得不佩服制作人员为了达到绝对真实，而将主角定位为平凡的联邦军士兵的不凡构思。试想主



角换为TOP王牌阿姆罗·利，机体为RX－78高达，用光线步枪，一枪一个的做掉MS－006渣古Ⅱ，那么游戏将大为失色（其实又一个资料篇可以使用高达，但却是非买品，真是残念）。所以外传系列的初衷就是让玩家去扮演一个普通联邦士兵，去靠集体的力量完成不平凡的任务。

虽然DC有许多出色的游戏，但也不能挽回它失败的命运。也许这是因为DC是SEGA的孩子，所以，像《殖民地坠落之地》这样真正硬派的游戏也只卖了十几万，何况这还是在高达迷众多的日本。看来，要享受更好的同类游戏今后只有去PS2、XBOX甚至PS3上寻找。但是，也可能再也不会见到能够超越它的作品了。



失落的艺术

——评《杀戮鹫狮·激战篇》

文/Hansir
机种/PS2
责编/彩火·阳



游戏是一种艺术，而真正能够创造艺术的厂商却不多，在过去印象中Game Arts是位艺术家，它的作品曾令我感动。无论是《格兰蒂亚》还是《LUNAR》系列都展现了这位艺术家的才华，也使Game Arts这个名字深入人心。

但是现在，艺术被某种潮流所动摇，我们再也见不到艺术的踪影。虽然话题起得有些沉重，但笔者的心情却无法抑制。众所周知，Game Arts是个小型厂商，但一直奉行"十年磨剑"的精品原则，其许多作品水平之高，绝不输于比它规模大得多的厂商。笔者当初最喜欢的SS游戏之一就是她的《杀戮鹫狮》。虽然SS版的画面今日看来已接近"文物级"，但当初她所带来的刺激、爽快和优秀的手感却是我一直不能忘怀的。最开始听说《杀戮鹫狮·激战篇》登陆PS2的消息时确实有些意外，因为以往Game Arts只支持SEGA的主机，SEGA也是哺育Game Arts的摇篮。开始还认为，平台的转变也许不会淡化游戏本身的内涵，但当我拿到这款游戏的时候，一股失落的感觉遍布了大脑中每一个细胞。

首先，游戏的画面相当粗糙，当然，这是针对于PS2的整体机能而言。也许是故意讨SONY的欢心，这款作品制作得十分仓促，似乎没有经过加工就上市了。根据Game Arts的资料，整个游戏应由大量POLYGON构成，但实际屏幕上所见到的只不过是甚至连N64都能演算出的背景、物品，机体本身更不用说了，"锯齿"现像抛开不论，机器人像跳舞一样激烈的抖动着，好像出了什么指令错误。远景中的敌人突然出现使你惊出一身冷汗。其实画面只是游戏的很小一部分。游戏性才是重要的，但最不能容忍的是昔日SS版的爽快，速度感一扫而光不见踪影，取而代之的是繁杂的操作和令人头痛的视角切换。在游戏中，PS2手柄中的14个按键全派上了用场，或切换视角、或更换装备、或移动搜索，使你眼前一片茫然，不知所措。在玩这款游戏的时候，玩家只会自顾不暇，忙着自己所要的键位，至于敌人的出现却不加防范，这样一来，又怎能称得起是一部好的射击游戏，更何谈"爽快"二字。

玩家的手忙脚乱换来的只是仅有的五个战斗场景，也许会有人认为游戏中的武器切换系统很有特色，但笔者却再没有勇气面对这个游戏，也再不愿碰这款游戏了。也许是笔者过于偏执所致吧。目前本人对Game Arts的动向已毫不在意。也不再失落。

游戏何在！艺术何在！Game Arts何在，真的失落了吗？

梦中精灵带你畅游梦中仙境

——点评'96经典《NIGHTS》



机种/九六年"圣诞火鸡(机)"土星
厂商/人穷志不穷硬派 SEGA
类型/经典动作
文/麒麟 SPIKE　责编/Kylin

这部杰作，崇拜者极多。1996年震撼登场土星，携"飞碟"手柄（限定版内包括，收藏价值满点），一举成为当年一大亮点。可以说是当年与"马里奥64"齐名的ACT新贵，两者对ACT史上的杰出贡献留名千史。

制作人中裕司，鼎鼎大名的《索尼克》之父，而《NIGHTS》也被一些业界人士戏称为"空中飞鼠"。但本作一经面世，几乎撼动了所有人的心。超精美的即时多边形效果、超动听的音乐（此作中音乐实乃超经典，其96年底的圣诞大礼包附送的《冬季限定版》中由男女声重新演绎，人气火，并被广为传唱）、超具创意的玩法再加上模拟手柄的究极配合，实乃游戏史上一大经典作品。

任天堂的制作名人宫本茂在对新主机的个人讲演中曾提到要用其奇思妙想的怪柄来配合一款只需按一个键即可的游戏。现在看来，根本不值一提。中裕司的旷世之作《索尼克》即是只用一个键完成游戏中所有动作的，而这一令人感动疯狂的作法也顺延至《NIGHTS》中。游戏中人物的动作只需一个键即可。而且，当你运用模拟手柄控制精灵满天乱舞，360度自由飞翔时，必会感动泪流。



游戏中敌方角色的设计也实乃一大经典。特别令我心有余悸的是第一关BOSS怪鱼及后几关的扑克小丑魔术师。设计得出神入化，令人过目不忘。还有第二关的大胖女巫，她的"惊声尖笑"令我难以忘记。这些都是制作者的良苦用心。而且，莫看BOSS庞大，但每个都有门道。这部游戏，强调灵感。玩家应用心体会每一版面中的新奇构思，如暗藏在某不显眼处或者当你达到一定条件就会出现的入口，这些隐藏条件的设计都非常精巧。本作的突出一点就是可以给人一种"难"的错觉，尤其是当你漫天飞舞的时候旁观者会觉得眼花缭乱、十分复杂，但其实却是简单至极。一部游戏



伟大的冒险家，伟大的女英雄
回看盗墓者初代

机种/PS、SS、PC
厂商/CORE
类型/ACT + AVG
文/Kylin　　责编/Kylin

劳拉的成功是历史性的，她的登场将电玩中女性角色的英雄形象带入了新的纪元。尽管在游戏作品中，以女性担当主角的作品也有不少，比如饭野的得意之作——《D之食卓》及《EO》就是一例。但是，一直以来游戏中的女主角总是担纲受恐吓、受欺负的角色，尽管故事收尾总是要让女主角勉强的战胜邪恶，但却从来未出现一个像男人一样身手敏捷、勇猛好战的女性角色。而劳拉即是这类女性英雄的第一形象代表。她可以做到男人做到甚至做不到、不敢做的事情，而且具有西方女性迷人的身材，制作者从一开始就将劳拉设计得非常完美。她的服饰，她的动作，设计得都是冒险家的模样。可以说，若没有劳拉这一形象的成功，《盗墓者》系列很难有如今的成就。

当然，人物的成功固然是一大卖点，但是作品本身的创意是否吸引人则也是置关得要的。

《盗墓者》成功的使用全多边形构图的设计，将场景的宏大，神秘展现得史无前例的逼真。尽管从现在眼光看，多边形存在很多缺陷，但是不得不承认，正是利用真三维场景才使本作达到了如今的境界。在画面上，各种建筑、山水都描绘得十分逼真。在当时看来，用“震撼”来形容才够。

在游戏过程中，敌人的多种多样都制作得出乎人意料。尤其是暴龙出现的那一幕简直把人的身心完全带入了游戏当中，堪称经典设定。笔者当时由于未对山角下洞隙有所查觉，从而与暴龙交战反复了十几遍才安然渡过危险，那种紧张感能达到如此“境界”已是成功了。

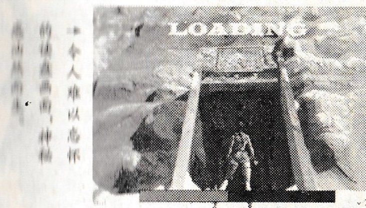


↑本是非常有创意的制作小组，但是在EIDOS的“指使”下，如今已是江郎才尽，死胡同是走定了。

此作的出色程度我已说得舌头发麻。细心下来竟没有找到任何令我失望的缺点。

这部游戏，期待续集是必须的。DC版推出机率85%（个人观点），期待度满点。为这部作品，我的土星不忍出手。是啊，玩不到这部杰作似乎失去了很多，为了它而留下土星也值得的。

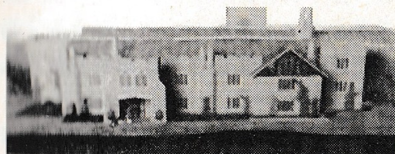
只是，今后的玩家还玩得到这部杰作吗？难道，今后的游戏真的有可以超越它的吗……



↑令人难以忘怀的佳点画面，神秘感油然而生。

记忆犹新。而游戏进行到狮身人面像时，无论是站在雕像脚下还是在其额头低头下望，那种魄力、那种刺激感非笔墨能够形容。而那以后的敌人也都开始神化，直接将游戏中的神秘感进一步加深。直到穿版，都没让人松过一口气。

游戏是有恐怖感的。这种恐怖是从神秘的环境中体现出的。时时刻刻都捏着一把汗，一步步的移动，一点点的仔细观察周围，竖起耳朵听周围的细小动静，“身临其境”用在本作中真是再恰当不过了。



↑劳拉的家，却成了“修道场”。不过，靠“盗墓”为生的劳拉竟能住上如此大的别墅，也是沾了祖先的光。

一代是经典之作（真佩服当时初出茅芦的CORE）。本作的成功直接带来了巨大的利益。事实上，本作是可以看作着ACT三维时代的到来（与《马里奥64》一样，全球性的轰动）的标志。从各方面来看，至今都无人能够超越其成就。而其商业上的成功就直接体现在了被捧到红遍全球的虚拟女角色身上。

最后，想谈谈系列作失败的问题。其实，当第二集推出后还有一定吸引力（毕竟当时太红了，熟透了），当时是热潮未退，玩家还没意识到第二作在制作上走入歧途。由与动物、猛兽战斗进化成了与人战斗（一代也有与人战斗，但戏份不重，可二代就……）。第三集发现了此缺点想极力改进直至第四代再到如今

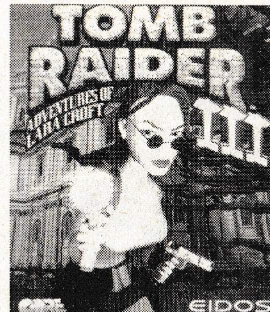


↑经典一幕！勇猛的劳拉，玩家的偶像！

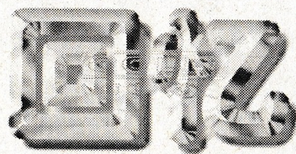
的最新作（还有一些资料片），制作人陷入了固步自封的境地，不断进化的是战斗与解迷。其实这系列第一作的最大成功之处是其在神秘古迹中探索的过程。加上当时前无古人，可后来模仿者巨多，玩家不腻也反感了，至少新鲜感剧减。而每作的画面变化与新动作的加入都并未能让当时已十分挑剔的玩家满意，而且越来越没有新意。

今天，本系列几乎难以听到以前那般的赞美声了。这种现象也并不仅是本系列，很多名作都有这种遭遇，结果就是秀作变成臭作。毕竟，在今天游戏花样百出的市场中，只有创新才是游戏厂商的唯一出路。

回味从前，着眼未来。《盗墓者》光彩已然不再，但经典却是永恒的。



←系列中评价比较低的一部，可以说劳拉的光辉在本作中已显得有些暗淡了。



回忆 妙不可言

——评《格兰蒂亚》

回文/批斗专家 王紫烁 回机种/SS 回责编/彩火·阳

往往回忆是一股力量，将你与现在和未来拉开距离。

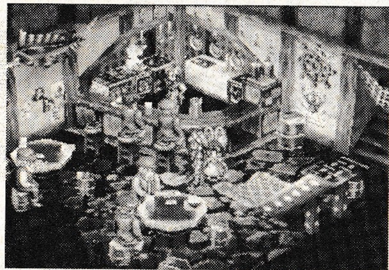
其实我们谁都清楚得很，新的事物往往都要比之前辈高明许多。但对于人这种有感觉和情感的生命来说，怀念过去是谁都无法逾越的门槛，就像辛亥革命前后，很多人都为了祖先曾经耻辱过的辫子而惊恐和哭泣过。



玩游戏的感觉难道不是吗？

经常听到许多骨灰级的玩家对那些已经封尘的老游戏赞叹不已，甚至推荐与人。但可能连他们自己在赞叹之余，也都清楚一点：那些是已经过时的玩意，是只能回忆而不能重新来过的。也许你就是我所说的老鸟中的一个，也许你只是个刚上路的菜鸟，但拍拍脑袋，想想你曾深爱过的游戏，她是否已经深入你的骨髓，告诉你什么是游戏的好和坏了吗？

从某种意义上说，这是我的一篇总结报告，上面写了我对RPG游戏的一种有些作古的理解。



我不晓得现在一些国内玩家始终推崇RPG游戏的原因是什么，难道是日文普及率在国内真的急速窜升了吗？其实，当年我也该算是个日本RPG迷（虽然现在看来只能称为迷糊），只会为了通关而通关，只知道拿着攻略按部就班地走别人走过的路。或许是因为……

应该说，是《格兰蒂亚》改变了我对游戏的理解。因此，我对她印象始终那么深刻。记得当年对她感叹得最多的，就是那世界上第一个全三维游戏世界，以至于我在很长的一段时间内都认为，我喜欢她最主要的是因为那脱俗而又细腻的三维世界。当然，也少不了那细腻感人而又自然而然的情节。

时代其实每时每刻都在进步，当我觉得一个游戏非常完美的时候，她其实已经开始落伍了。而且这种转变会在不经意间发生，令你大吃一惊。

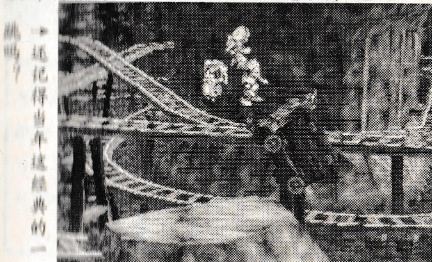
的确，当我看到构造更复杂，贴图更精致的《格兰蒂亚2》时，我真是觉得时代变了，甚至认为我对游戏好坏的感觉也改变了。但结果却是令我差异，面对应该更好的游戏，我感到茫然，虽然还在通关，但似乎找不到当年的感觉。

我又将《格兰蒂亚》拿了出来，发现当年华丽的她现在会是如此简陋。但奇怪的是，更好的三维技术并没有吸引我到2代的世界去，反而让我更加怀念一代。这时我想看到的是那个各地风格差异很大的"格兰蒂亚"，是那个蒸汽机时代文明的感觉，而且是那种和朋友一起，虽然充满艰险，但很快乐的在世界各地冒险的流浪生活——这些是在2代，这个动乱的，剑与魔法的世界中所没有的。看看同样是全多边形的世界，几乎一致而又熟悉的战斗系统，但两个游戏感觉差异却如此之大，令我诧异。

是《格兰蒂亚》的故事告诉我的记忆，什么是"格兰蒂亚"，而这些被告之的原因，也就是她能够绝对区别于其他RPG的根本。作为一种系列的东西，一种内在的精神是要在实质上发挥作用的，我觉得这也就是《高达》为什么能够延续20年光荣历史的原因。如果一个游戏的续作仅仅是在一些技术和游戏规则上进行延续，而放弃内容与游戏感觉的统一，对于系列作品制作来说，应该是一种不成熟的做法或者是冒险。毕竟RPG游戏十分讲究情节和世界观，所以那种能够留在内心深处的感觉，远比看似华丽，实则肤浅或者次要的外表重要得多。《格兰蒂亚》的成功在我看来，更主要的是一种世界观和情节塑造上的成功，尽管她的三维表现也起了相当大的作用，而且世界观、情节和人物塑造的成功也与这种当年全新的制作方法密不可分，但三维技术始终只是个工具，她所能表达出来的，才是最重要的。

说到一代《格兰蒂亚》的成功之处，我个人感觉最重要的，也是最与众不同的，在于情节发展和展开上。可以说，《格兰蒂亚》中主角所要背负的使命是在不断的冒险中产生的，而在走向终点的过程中，似乎没有刻意渲染使命的沉重。那个世界就是那样，我们要做的很多都是小事，还是要过我们冒险的生活，还要有说笑和快乐。但正是因为有了这些零散的小事，有了这些欢笑，才会有真正的感情存在，才会让我感到要失去他们会有多痛苦。可以说，这些悲喜剧就是在自然而然中形成了，而不是靠什么命运强拉硬扯上的。

当然我没有否认2代十分优秀的意思，只是感觉她在延续作品时失去了对我，还有不少朋友来说很重要的东西。要是你说没有，可能因为你喜欢那种背负沉重使命四处溜达的感觉，或者还没有好好思考过自己到底是在为玩游戏而通关，还是在为通关而通关吧……


→还记得当年这经典的一幕吗？





大家又好，不知是今年冬天太冷，还是因为年末各位太忙，这段时间评论来得似乎少了一些。也可能是由于游戏界过于萧条的缘故，大家没什么感想好发。不过希望到了春天，能够看到更多优秀的评论出现在这里，更希望看到有许多朋友个人鉴赏能力的提高。好了，我再强调一次，文章最好能控制在900字左右，而且一定要发掘内心对游戏的感受才好呀。



《DRIVER2》

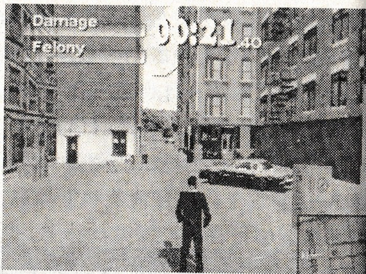
文/南京东南大学 sunmilo

因久仰其一代大名而无缘相见，我便买了这款《Driver 2》。刚进入游戏画面，我几乎就断定这是一款COPY《疯狂的士》的拙劣之作，以PS机能构造的城市画面实在令人不敢恭维，远处突然蹦出的背景，毫无光源处理的汽车，立刻让我倒了胃口。但为了对得起自己的铁，我耐着性子玩上了两个小时，却又发现《疯狂的士》只是个《Driver 2》的简化加强版罢了。

说它加强，大家都理解。至于简化，玩过此作和《疯》的玩家也一定清楚，从跟踪汽车到追赶火车，从限时驾驶到摆脱警察，作品提供多种多样的任务，有的小心谨慎，有的紧张刺激，甚至参照地图达到目的地也充满成就感，配上合情合理的剧情和充满美式风格的CG，让人沉溺其中。反观DC《疯狂的士》，除了载人到达目的地外就没有其它模式，剧情甚至可以说是零。打个比方，《疯》就像是一幅插画，给人第一印象深刻却无法过于持久；而《Driver2》就像一本小说，没有精美的图集却让人兴致盎然，不忍释手。

这也许就是两家主机的不同风格之处，DC是纯粹的街机硬派风格，在短时间内吸引玩家却单调无法持久。而PS上的游戏更多是考虑如何长久吸引玩家，这一点我们从《VR射手》与《WE》系列中也可以看出，如果在两者之间作出选择，我们会选择PS(或PS2)，就像我为何选择《Driver 2》。

当然DC上也有一些不错的作品，如《格2》、《生·维罗尼卡》等。遗憾的是太少了。如果DC不能改变这一状况，SS的悲剧还会延续。



阳言：事实不幸被这位读者言中，世嘉终于宣布退出竞争日益激烈的硬件市场。其实这也不能完全怪世嘉游戏品位上的偏颇。习惯爽快的玩家是一定要选择《疯狂的士》的，而是否有许多人愿意花时间“拉客”也值得怀疑。

樱花烂漫时

——《樱大战》

文/南京 曲早

机种/GBC



提起《樱大战》，没有一个土星玩家会对她陌生，土星虽然已经逐渐黯淡了，但土星的镇山之宝——《樱大战》却未黯淡。当初《樱大战》的推出正是为土星的推广而设计的，她因为优美的画面及动听的音乐，还有独特的LIPS(Live Interactive Picture System)系统，赢得了玩家的心。虽然土星被潮流所淘汰，但《樱大战》这颗旧时的重磅炸弹却还未被人遗忘。

虽然GB只是一种手掌机，但它也可以分享一下《樱大战》光辉。GBC虽然机能有限，但它利用它独特的彩色画面，再一次向玩家展示了《樱大战》的迷人之处。这一次是《樱大战》的第三次移植，但它仍保持原有的风格，使玩家对她有深刻记忆。在游戏中，原创角色一个都没有少，音乐还是那样柔和，在画面上，《樱大战GB》并未改动多少。在游戏中，记忆系统被改变为一日一次，屏弃了以往一次战争后一次的记忆方式，使得玩家更方便的记录。《樱大战GB》的画面充分体现了GBC专用卡带的优势。其色彩，音质虽然比不上SS和DC，但她却百分之一百二十的吸引起了她的铁杆玩家。正是由于《樱大战》这样经典的力作移植到GBC上，使得GB玩家被迫向GBC进行迁移。与此同时，GBA的即将上市，也暗示着GBC的优势将不再存在，这正是游戏业进步的象征。但随着游戏软件品种的增加，并未能出现新颖的游戏系统，和像《樱大战》这样的经典游戏。如今她一改从前那种以SLG为主，AVG为辅的类型，取而代之的是以AVG为主，SLG为辅。游戏模式的变化是好的，但要变得新颖，有创新，只有这样才能抓住玩家的心。可能是我对《樱大战》GBC版并未熟悉吧！总感觉她有点像《心跳》，因为《心跳》是以泡girl为主，而《樱大战》现在是以友情为主，战斗为辅，正是因为这一点我才感到《樱大战》的唯一一处不足。

以上是我个人的见解，由于我喜欢玩战争，格斗这类的游戏，所以对谈情说爱之类的游戏不是非常感兴趣，也没有太多的研究，请广大玩友加以指正，我愿交天下的广大玩友为朋友。

阳言：GB版《樱大战》还算成功。但正所谓人以群分，喜欢动作火爆的玩家，更因为语言的隔阂，是不会认同她的。但FANS们还是应该从另一个侧面听听不同的声音。



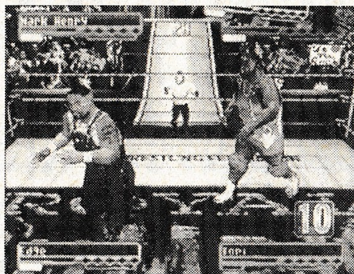
好坏包揽的摔跤游戏

WWF 暴烈摔跤

大家好，初次见面。虽然摔跤游戏有不少登场，但不知各位对这个运动有什么了解。这回要向大家谈一下 PS 上的这个《暴烈摔跤》。

回 机种/PS
回 文责/晴

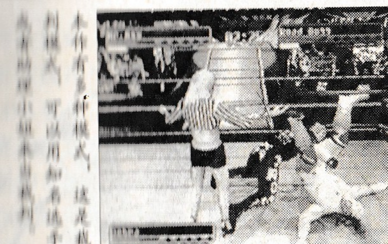
说到美式摔跤，大家都知道这是一种表演性质胜于战斗过程，重视娱乐效果更胜过输赢如何的格斗技。但是和拳击等真枪实弹决胜负的格斗技比起来，与其将美式摔跤称之为格斗技，不如说它是一种激烈的运动来得正确。因此一般人在看美式职业摔跤的时候，往往都会这样想："美式摔跤看起来真的好像在看特技表演一样，虽然感觉上似乎很惊险刺激，其实都有一点像是作假的。"或这样想："西方人用关节技的时候，都没有真的使力吧？"甚至觉得："这些美国的摔跤手一定很肉脚，还不如某英文最后一个字母频道的日本摔跤手来的厉害？"其实这样想是错的。



不要跑，你的对手是我！

其实美国人在美式职业摔跤中打的时候，也都是真枪实弹认真在打的，从某方面来说，在可看性这方面，既有独特的戏剧性又有许多精采的夸张效果，反而还比日式职业摔跤更像职业的，更有职业的水准。其中也有不少人是从拳击界、业余摔跤界或美式足球转职过去的，这些原本就都是激烈的竞技项目（和他们比起来，日本摔跤手有的甚至是上班族转职过去的，简直就没得比……），而且上台前也一样经过严格的练习。而美日双方明显的差异也显现在擂台上，美式摔跤的擂台比日式摔跤的坚硬多了，在上面夸张地摔倒或被摔，据说对膝盖的负荷不是日式摔跤可以比拟的。此外再怎么说，美国可是连走在路上都随时可能挨子弹，连小学生都会拿冲锋枪扫射同学师长的国家，所以千万不能小看他们。

当然，看过美式职业摔跤的人，大概都会对其中许多恶行恶状、犯规动作等留下深刻的印象。因此既然职业摔跤不算格斗技的话，所以小小的犯规也经常睁一只眼闭一只眼，只求观众看得过瘾就好，不会去追究。总而言之只要不是一板一眼，坚持做人一定要严格遵守规矩的人，这款游戏还是不错的。



本作有多种模式，这是[illegible]模式，可以用[illegible]

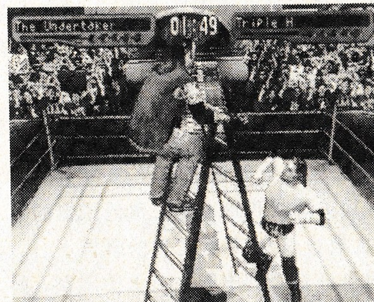
真正的美式摔跤在游戏中重现！

本作虽然是以美国摔跤界的金字招牌"WWF"为题材，但是并不像其他同类型的摔跤游戏那样，只有强调WWF比别人优良的地方而已，而是连缺陷部分也完全地忠实呈现，所以从某方面来看的话，我们也许可以说它是一款相当大胆而独特的摔跤游戏。如果说"斗魂烈传"之类的摔跤游戏是制作严谨，重视格斗技色彩的日式摔跤，本作的游戏内容就是清一色美式夸大作风的美式职业摔跤。"选手的入场画面无比的夸张炫耀"、"大绝招每次都能够轻松地使出，而且对手就像事先套好招一般，都会自己呆呆地送上门来挨揍"、"看起来明明是一个肌肉很扎实、虎臂熊腰的巨无霸，却被对手以动作夸大的拳脚给轻易地打倒在地上"、"超短的比赛时间"、"超越不可能的任务，可以说近乎无理取闹的比赛形式"、"让观众们尽情喝采的，不是因为选手使出惊天动地的超必杀技，而是因为那些摔跤明星们在擂台上搔首弄姿"、"甚至连女性助手们都可以成为擂台上的主角"……这些我们在美式职业摔跤里面常见的优点和缺点，本作可说是全部都集于一身了。

还记得在多年以前笔者曾经看过一场令人印象深刻的美式摔跤比赛，在擂台上对打的选手是荷伊斯和夏姆洛克。当时双方你来我往，拼得你死我活、精采万分，但是打了约30分钟以后，夏姆洛克却因为荷伊斯一记明明就没有命中的拳头而被打得仰躺在地，变成大字型……所以说美式摔跤就是这么一回事，不管他是真打还是假打，只要观众们看得高兴看得过瘾就好了。

《暴烈摔跤》在笔者玩过的无数同类型摔跤游戏当中，可以归类为操作方式比较简单的那种，而且难度也不会很高，应该是任何人都可以轻易上手的才对。美式职业摔跤原本就是以作风大胆、简单明了为最大特色，所以不管这样是好是坏，总之可以说至少本作是把各个方面都兼顾到了。

身为一个忠实的摔跤迷，当在玩这款游戏的时候，笔者不断地这样自己问自己："这款游戏好玩吗？连这类型的摔跤游戏都玩，还称得上摔跤迷吗？我可以一边玩一边还笑得出来吗？它足以拿出来推荐给其他玩家们一起分享吗？"……结果我所得到的结论，就是这篇文章。





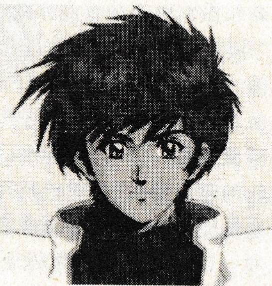
红发少年的冒险日记



时间即流走 冒险永无歇

大家好，我是 Kylin，由于彩火临时将这“重任”让了出来(其实是他“贿赂”我)，所以这后半篇则由我来为大家介绍。由于仓促，有不足之处望见谅。

伊苏国一代·古代伊苏国的消失(序章)

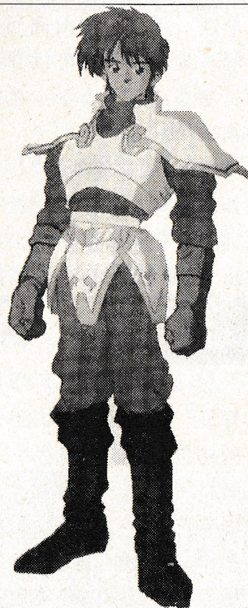


这款作品，就是“伊苏国传说”及“亚特鲁冒险”的开端。某一天，一名有着过去不为大家所知的红发少年——亚特鲁(アドル)，独自搭船来到了“艾斯特利亚”这个地方。亚特鲁上岸之后，立刻被一位名叫莎拉的占卜师叫住，在莎拉的预言下，亚特鲁和伊苏便结下了不解之缘……

《伊苏国》一代是1987年发行的游戏，当时虽然是由日本公司制作并发行的，但明显可以看出其中带有相当浓厚的美式风格——重视故事的环境刻划，却不太着重于角色感情及情绪上的设定(其实游戏开始着重于角色感情的描写，大概也是90年代之后的事情了。)。当时也许是受到电脑性能上的限制，所以最初就把故事设定成上、下篇的形式(《伊苏国》一代及二代)，而这上篇的故事中(一代)，就是叙述亚特鲁在对莎拉的预言感到兴趣后，开后着手找寻散落各地的六本“伊苏之书”，途中遇到了伊苏的两位女神及某些神官的后裔，并了解部分伊苏的历史后，亚特鲁最终飞上了脱离地面的“伊苏国”。

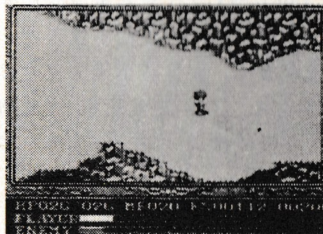
故事的确很短，地图也很小，在一代的游戏中，只有两个都市及三个迷宫而已，不过在当时，的确因为《伊苏国》而刮起了一阵游戏旋风，再加上日本9801系列的电脑，有着“某种程度的不相容”(常玩电脑的人应该知道我在说什么吧!)所以仅在日本个人电脑上，日本FALCOM就推出了九种故事相同，但游戏系统几乎完全不同的版本！在80年代末期的家用游戏机三强：FC、MARK Ⅲ(SEGA四代)及PC—Engine上，都可以玩到《伊苏国》一代，甚至在90年代的末期，SS上还重新推出了《伊苏国》一代的“完全移植版”，以及个人电脑上的Remix版—《永远的伊苏国》。超过了十年历史的游戏，竟然还能够有这种“待遇”，《伊苏国》的魅力由此可见一斑。

伊苏国二代·古代伊苏国的消失(终章)

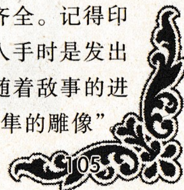


前面已经大概提到过，《伊苏国》二代的故事其实是和《伊苏国》一代完全相连贯的，因此最初《伊苏国》二代在发售时，副标题的英文就标明着“最终章”这几个字。故事接续一代也就是在亚特鲁飞上位于天空的伊苏国，在经历一段冒险之后，受到两位女神及六位神裔的协助，打倒了当初和传说中的魔法之银(克雷利亚同时诞生的“魔”——达姆)。

由于完全承接着一代，所以游戏的基本系统上完全一样，都是采用A.RPG的形式。因为亚特鲁没有挥剑动作的设定，所以攻击敌人还是以身体直接正面冲撞对方的方式来进行的，因此在和敌人战斗的时候，是需要一些技巧的。由于敌我双方都只在正面才有攻击力，所以用正面去冲撞敌人的侧面或背面最安全，不过由于敌人同时间也会移动，因此有的时候并不是很好对付：而正面攻击虽然可以算准敌人的动作，但往往会两败俱伤。那要怎么办呢？《伊苏国》一、二代都有很取巧的招式，就是“差半格的正面冲撞”。由于敌我双方的角色太小，宽度都是设定成两个单位宽，所以在和敌人正面交火的时候，只要用自己的左半边去撞敌人的右半边时(反之亦然)，就只有敌人会损血，而亚特鲁则是毫发无伤，在游戏中这是绝对必要的技巧，借着这一招，甚至可以不费吹灰之力，干掉等级比自己高很多的敌人！



比起一代，二代有另一个特点，那就是魔法的出现。虽然只有六种而已，但攻击、防御及辅助等非常齐全。记得印象最深的是“火魔法”，刚入手时是发出一颗直线飞行的火球，但随着故事的进行，会拿到“鹰的雕像”及“隼的雕像”

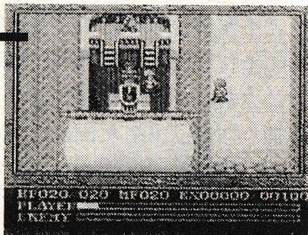




准备"鹰的雕像"时，火球会自动追踪敌人；但装备"隼"的雕像时，火球不仅会自动追踪，还会消灭画面上所有的敌人后才消失！进去后找个安全地带，发颗火球后去做别的事情（例如睡个觉或去吃个饭），等到一段时间回来之后，亚特鲁的等级应该也就可以升到最高了！这是目前看过除了金手指之外，最简单的练级法（笑）。

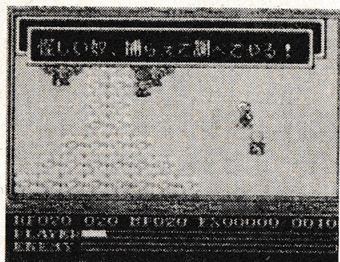
此外，在"伊苏国"二代的故事中，就开始出现比较多关于配角的叙述了，尤其是女主角（注：非官方认定）莉莉亚的出现，更使得故事生色了不少。仔细看看一代的故事，会发现亚特鲁的冒险其实都是受到别人的委托，几乎没有自己意志的存在；但到了二代，某些故事情节可以明显感受出亚特鲁是自愿去进行的，比如说解救遭到石化的莉莉亚，以及拯救将成为活人祭品的玛莉亚等等出自内心的救人（比起一代，两位女神都是在迷宫中"偶然"救到的……）。除了故事内容更为丰富之外，和《伊苏国》一代相比，二代地画又大上了许多（迷宫数增加为四个），而且在难度上是过之而无不及，不过它的确替"伊苏国"的故事划下了一个完美的句号。

伊苏国三代·来自伊苏的流浪者



《伊苏国》一、二代受到玩家们极度的好评，因此日本FALCOM有了推出续作的构想，而这个构想在1989年以《伊苏国》三代的形式推出，却引起了相当大的争议。虽然名字上是《伊苏国》系列的续作，但《伊苏国》三代不论在故事或系统方面，都和前作有着极大的出入。冒险的主角红发少年亚特鲁依然不变，乘着船来到了这个称为"菲尔加娜"的地方，开始了另一段冒险……

故事内容还算合理，毕竟《伊苏国》系列在设定上都是亚特鲁的冒险，当然可以不局限在某一地区，不过在游戏的系统上，就不能毫无变化。虽然还是以A.RPG的方式进行游戏，但在动作性上却做了极大的改动。由俯视点转成侧向视点，因此亚特鲁也加上了跳跃、蹲下及各种挥剑的动作。尽管在操作性上还好，但这项改变对于某些《伊苏国》一、二代的铁杆支持者而言（他们认定《伊苏国》系列就应该是像一、二代一样的系统），是一种很大的打击。对这些人而言，《伊苏国》三代充其量只能算是"外传"。由于《伊苏国》三代不仅未能开发新的玩家市场，而且甚至无法完全接收《伊苏国》一、二代的忠实玩家，因此遭到失败，并没能掀起一阵《伊苏国》热潮。



↑RPG的经典游戏方式。

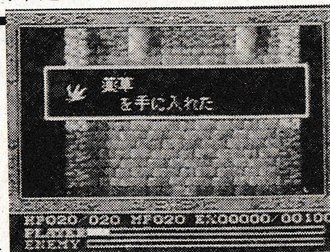
伊苏国四代·伊苏国的序曲/太阳假面



虽然FALCOM自1989年推出的《伊苏国》三代没能造成预期的反响，但年底由HUDSON移植在PC－Engine上的《伊苏国》一、二代合集，不但加入了大量的动画，还更新了画面及音乐，因而带了意想不到的效果。因此四年后，FALCOM决定与HUDSON合作，共同为《伊苏国》系列推出真正的续作，也就是《伊苏国IV～伊苏国的序曲～》。一反常态的是，这次反而没有个人电脑的游戏版本，此时家用游戏机市场，已经是PC－Emgine、MD以及SFC的天下，而《伊苏国》四代自然也想移植在这些主机之上。不过除了SFC版的《伊苏国IV～太阳假面》由东京书籍顺利推出之外，原本预计由SEGA在MD－CD上移植的版本，却不幸的流产。

虽然两种版本的《伊苏国》四代副标题不同，但内容上却是大同小异，都是叙述亚特鲁在解决《伊苏国》一、二代事件后的相关冒险故事，并且还是围绕着伊苏国在打转，解开伊苏的建国之谜。由于不仅在故事内容、游戏系统及配角的出现上，都完全继承了一、二代的形式，游戏系统及配角出现上，都完全传承了一、二代的形式，再加上PC—Engine版的《伊苏国》四代又有着极佳的动画表现，所以在老玩家的回流与新玩家的出现下，《伊苏国》四代终于不负使命，再度为《伊苏国》系列带起了另一阵高潮。

伊苏国五代·消失之都凯菲



说起《伊苏国》五代，这可以算是FALCOM的另一种尝试，过去不曾接触游戏机平台上的游戏开发，这次却全部一手包办了，这同时也是FALCOM第一次在SFC上制作游戏。

《伊苏国》五代在内容上和三代有点类似，是亚特鲁在其它地区（非伊苏国）的冒险故事，但在动作性方面，却又采用了新的系统。虽然还是俯视点的操作，但加入了地形高低差的设定，所以不同于过去，亚特鲁有了"跳跃"的动作。另外在攻击上也不是直接和敌人冲撞，而是采用挥剑的设定，使得游戏中的动作性大增。此外，另一项创新则是在于魔法系统，和以往不同，这代则是搜集散落在世界各地的具有不同属性的魔石，将三颗魔石炼成一颗有魔力的魔石后才能开始使用魔法，由于魔石的配方上有相当多的排列组合，所以魔法的种类十分多样化，魔法的调配反而成为游戏中的另一种乐趣。

虽然《伊苏国》五代不论在故事、系统及音乐上，都表现得可圈可点，但很可惜的，此时SFC(超级任天堂)已经到了

寿命的末期，实在无法和次世代主机游戏的动画表现来相提并论。更重要的是《伊苏国》一、二及四代的串连之下，已造成一般玩家对《伊苏国》系列的固定印象，因此《伊苏国》五代虽然做了很好、很创新的改变，但却招来不少争议及批评。

另外，在游戏发行后大约半年，《伊苏国》五代却由“光荣”公司推出了“Expert版(专家版)”。在故事内容上完全相同，却加上了新的迷宫及竞速模式，而这就真的是“传说中的游戏”了——市面上不仅看不到卡带，连磁碟版的几乎都找不到。

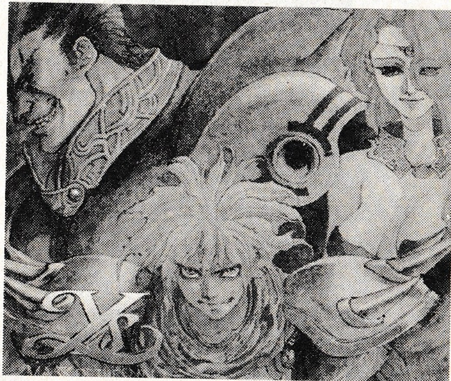
永远的伊苏国·不死的复刻作品



提到《永远的伊苏国》，就不得不佩服FALCOM的功力了。虽然故事内容及游戏系统和十年前的作品几乎完全相同，但在画面、音乐、场景及动作性上，却做出了极大的翻新，而其中最值得一提的，就是动作性(其实应该说平衡度)方面。

《永远的伊苏国》的平衡度，相信是全体玩家有目共睹的，打那些杂兵时还没什么感觉，但当进入神殿之中所遇到的第一个头目级角色后，很多人就傻住了，开始怀疑“这就是我过去打的那只肉脚吗?”，而在最后迷宫达姆塔中头目，诸如螳螂怪、双头怪及最后敌人“达克·法克特”，都是玩家们心中永远的痛。不知在它们的身上浪费了多少的时间及精神，许多人甚至因为难度太高而无法继续故事的进行，毕竟打不过就是打不过。而且，最后魔王达克·法克特甚至连用游戏修改程式来锁住自己的HP都没用，因为他的攻击会把地面打出一个个洞。而被直击到洞中的话，是和HP值无关的……

FALCOM公司这种“新瓶装旧酒”的手法实在高超，虽然是同样的故事及系统，但游戏本身却带给玩家和过去截然不同的感受及操作，唯一的缺点则是难度过高，因此FALCOM的网路中提供了patch档的下载，可以略微平衡难度，不过对于中文版的玩家而言就比较麻烦了，也希望推出的《永远的伊苏国2》不会有这种问题。



终于搞定了，喂！彩火，快快掏铁请客，我要吃必胜客！不、不，还有马兰拉面……

←永不能忘记的经典……

转载：台湾省游戏周刊《SUPER GAMER》 ●G2工作组编译：张家铭/王公哲/杨咏婷/杉

责编 倪霸

完全小说攻略

VALKYRIE PROFILE™

~死の先を征く者たちに贈る福音書~



神界ヴァルハラからの旅立ち、
不浄の者との死闘、
勇者の魂との邂逅……

北欧战神传

续五

~至高至深，至纯至真~

完全感动攻略

（接上期）

无罪的罪人……

"你们是随风摇动的小草吗?"

"如果要打比喻的话，我应该就是柳树吧!"

"你说话呀? 说'我没有杀死蕾密亚'!!!"

"骗人……。这是骗人的对吧?"

艾美、卡休尔、谢莉雅口中曾提过的格雷，杀了同伴的格雷，一直以来便是他们自"那件事"发生之后所要寻找的人……

但，在同伴们分头寻找之下，艾美的运气似好似坏，因寻找格雷的冒险中得到龙红玉的力量，使她体内那龙族的血沸腾而龙化的能力觉醒，亦得知了格雷的去向。但在同时，却被毕尔诺亚大国的军事大臣卡诺萨抓住，卡诺萨为了寻求有传说中有长生不老功效的人间至宝"龙宝玉"，绝不放过任何一丝线索，而如今得知了艾美曾接触了龙红玉，更是不放过艾美……

绝不容许龙族的荣耀遭受侮辱的艾美，对于"龙宝玉"知?或不知?无论卡诺萨如何威逼利诱，皆无法自艾美口中得知关于"龙宝玉"的只字片语，也就如此，艾美便死在卡诺萨手中……



巴尔基里与艾美之间有个协议……艾美答应加入勇者之魂的行列为神界效力，但是巴尔基里必须让同伴们得知格雷的下落……

这天……谢莉雅一步一步地走向亚格塔因遗迹，像是什么东西指引着她一般地告诉她，她们千方百计所要寻找的格雷就在亚格塔因遗迹……但是为什么会在亚格塔因遗迹?

据说亚格塔因遗迹是一座被巨大魔晶石封印着的遗迹。虽然有许多人为了获得魔晶石的巨大力量而来到此地，不过至今还没有人获得那个力量而来到此地，不过至今还没有人获得那个力量过。到底那个传说中的魔晶石是否存在呢?

往日冒险的伙伴已逐一死去，独自一个人赶路的谢莉雅还是想起了以前与同伴相聚时的谈话……

"你们是随风摇动的小草吗?"

"那是亚琉哲说过的话吧?"

"如果要打比喻的话，我应该就是柳树吧!"

"哪有人这样说的。"

卡休尔……艾美……"单靠我一个人的力量能够打倒格雷吗?"想念着同伴的谢莉雅自言自语着……

夜里，谢莉雅独自一个人坐在森林之中……

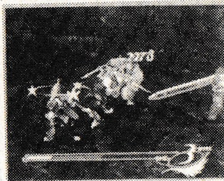
"看来似乎已经无法回头了。"

像是卡休尔还活着一般，"都已经来到这里了，你还打算打退堂鼓吗?"

"我不是这个意思，这个你应该知道的。"

"我老早就已经对那个不抱有任何

希望了。"





谢莉雅不断地自言自语着，无非是不想面对那昔日冒险的伙伴，但却也是杀死同伴的格雷……

"卡休尔、帕尔特斯、拉尔夫、艾美……"

翌日，谢莉雅终于来到了亚格塔因遗迹，遗迹的门打开了，自遗迹中传来的气味，像是有什么正等着她似的……

"为什么会变成这样? 蕾密亚到底做了什么? 我还以为她是自己人……。原本以为大家可以不必再四处旅行，并且获得幸福的说!"

谢莉雅来到了遗迹内部，同时也见到了那传说中封印着强大魔力的魔晶石，而站在魔晶石前的……是格雷!

"格雷，你终于被我找到了!"

转过身来的格雷:"谢莉雅……"格雷的声音像是非常地失望……

"我绝不原谅你! 你这个破坏所有一切的罪魁祸首，卡休尔也好、艾美也好，大家全都死了……。从那一天开始，一切都变了。从蕾密亚死掉的那天开始! 你还有什么话说?"越来越愤怒的谢莉雅抽出长剑，剑锋指着格雷的胸口……

空气像凝结了一样。"……"格雷一语不发地，就像是等待谢莉雅将长剑刺进他的胸口一般……

谢莉雅果然还是无法将剑锋指向自己的同伴，长剑随着声音掉落于地上……

"说话，你说话呀! 说'我没有杀死蕾密亚'!!"谢莉雅抓着格雷沉重的铠甲，发狂似地叫着……

"不行，我还是没有办法下手杀你。因为这么一来，我就会变成孤单的一个人了。"

"……对不起。"

留下了这么一句话的格雷，铠甲随即散落于地上，沉重的铠甲在广大的遗迹中造成了极大的声响……留下的只有格雷的铠甲……而格雷人呢……?

"格雷? 骗人……。这是骗人的对吧?……"

"我不要!!!!!!!!!!!!"

违反自然法则而失去肉体的格雷，只剩下灵魂四处游走，巴尔基里将之召唤过去……

"失去肉体，而在换魂之法下失去归宿的凡人啊!"

"照理说，我应该没有被你选上的资格才是。"格雷很明白在自己眼前的是谁……

"凡人啊! 你所做的事是亵渎死者灵魂的行为。想要用换魂之法，来使换魂之法的牺牲者复活，这是行不通的。"

"结果，我什么忙也帮不上。我真是个没用的男人。我知道自己一定会受到制裁。"

"既然这样，那么你就来当众神之剑吧! 这样或许你可以找到答案。"

失明的活人？拥有歌声的木偶？

“人们说所的“红色”……到底是什么样的颜色呢……？”

“呜啊啊啊啊！！！！救救我啊！！！！！”

“我到底……是为了什么来到这世上的……”

“爸爸去了哪了呢…？”

“我……已经……”

“你只要消失不见就可以了！你这个可恶的人偶！”

海蓝与邻国间，长久不断的战事，一直都是海蓝一面倒的局势强压邻国，原因无他，只因为带有魔力的歌声……

诗帆，生来双眼便不见光明，但却拥有迷人的外貌与歌声，她的歌声更是具有不可思议的魔力，就像战歌一般，诗帆的歌声，能够消除士兵心中对“死”的恐惧感，转而变为狂战士……但虽然心神全失，只知杀戮的狂战士，也并不是无敌，一样有战死的时候……

这天，海蓝的城镇上充斥着妇人与婴儿的哭声，是战死士兵的家属……

悲惨的哭声像是传染了一般，“真是对不起，都是因为我能力不足的关系，所以才会……。”诗帆也哭了出来……

听了诗帆的话，一名像是某名战死武士的妻子：“能力不足？你知道有多少人因为听了你的歌声而疯狂地战死沙场吗？你只要消失不见就可以了，这么简单的道理你都不明白吗？”疯狂似地对着诗帆吼叫。



“你这个可恶的人偶！”

诗帆是海蓝军唯一王牌，能够压倒性战胜邻国，是以跟诗帆的武士，随即上前阻止那名妇人……

战争毕竟是战争，以无数死伤换来的只是一场胜利，武士虽然阻止了妇人，但她所说的却一点也没错。

武士们看见诗帆为妇人一番话动摇了，深怕诗帆不再为了战事、海蓝的胜利高歌而开始安抚心情不定的诗帆……

“能够勇敢地赴死，对于战士来说这应该是最高的荣誉……。”

“诗帆小姐是武士们的支柱，将死前无所畏惧的力量分给士兵们。进一步而言，这个国家的繁荣也是诗帆小姐所带来的。”

“刚才那名妇人所说的话，请诗帆小姐忘了吧……”

虽然，诗帆因为那名妇人短短的几句话而内心动摇，但战事可是不等待她的。一场激烈、死伤无数的战事经过后，海蓝又举起了战旗决定再次进攻。

轮到诗帆上场的时候又到了“听着吧！听听这充满生命力的天籁之音！”诗帆高声的唱起那具有魔力的歌声……

海蓝的士兵，一个个听到了诗帆的歌声，一个个眼神都变得带有暴戾的气味，为了斩杀敌，已经进入不顾自己生命的精神状态……

在快抵挡不住海蓝军攻击的敌军阵营中，士兵们开始因战况的不利动摇了……

“海蓝士兵强悍的程度，超乎原先的想像。”

“因为那个歌声的缘故，敌人的士兵全都变成了不要命的狂战士。只要那名歌姬存在，我军的战力就等于零。”

在近乎绝望时，那具有魔力的歌声居然停止了……？

“唔？歌声停止了？”

“敌军开始动摇了！”

另一方面，海蓝军阵营中，武将们全惊讶歌声为何停止了？

一名海蓝武将对于诗帆的抗命感到既焦急又气愤，“我可没有叫你停止唱歌！快唱！我叫你唱，你没听见吗？”说完许久，武将见诗帆丝毫不出声，便一巴掌将诗帆打倒在地……

越来越焦急的武将：“我说过了！你给我唱啊！这个臭女人！”见仍是一语不发的诗帆更是气愤地一脚踢向她。

因身体的痛而于地上挣扎的诗帆，仍是一语不发。

失去魔力的歌声，海蓝的武士便全变回了平凡人，战事对于海蓝越来越不利，终于海蓝军惨败……

战事过后，敌国武将于海蓝阵营中找到了那传说中的歌姬。“令人不解。为什么你不唱了？”也纳闷着为什么停止了那可令人狂暴的歌声。

听到了有人在自己面前说话，“赤色是什么颜色，你能告诉我吗？”诗帆缓缓地爬起问道……

“你的眼睛看不到东西？”

“从出生的那天开始，我就注定了是当歌姬的命运。不过，神却忘了带给我光明。厌倦了给予，而想要从别人那里获得些什么，我是不是一个很自私的女人？”

“不再唱歌，那你想要什么？”

“我想死。”

武士拿起了手中的刀，阳光照在刀上闪闪发光地显得十分锐利……

但武士却未下手，武士蹲了下来，并将那像鬼一般的颜面护具给拿了下来，他便是敌国中名武将群“百鬼众”之一的苏芳……

苏芳并未下手斩杀诗帆，反而一把抱起她离开了海蓝阵营……

苏芳带领着诗帆来到了自军阵营之中。“我把敌人的歌姬给带来了。”并带领诗帆见自军的上官。

上官走近看看那传说中拥有魔力的歌姬：“真是个漂亮的女孩子，不过……。”在还未说完时，上官举起手中的刀斩向诗帆……

诗帆残留着最后一口气：“苏……芳……大人。”像是找寻见不到的苏芳……

“为什么？背叛自己同伴的她，现在连一点战意也没有……。”

上官平静地以冷冽的眼神注视着苏芳。“苏芳，你被女色给迷住了吗？她可是使我方失去那么多伙伴的原凶哦！”

“但是……”

上官并不想听苏芳多说，转身便离去……

而诗帆也得到了她想要的，死……

被神摘下王冠的国王

在漫长的寻找勇者之魂的旅途上，我（巴尔基里）不曾感到任何的疲倦，在这下界米德格德中，最令我惊讶的便是再度见到了不死者之王布拉姆斯，然而今天我居然又再次感到了当初所感觉到的不净者的气味，虽然没有布拉姆斯那么地强烈，但却包含了浓厚无比的怨恨。而且就在世界的彼端，去看看吧……



终于来到了那邪气的发源地。“这……这不是那座已崩坏的王国吗？”在我的记忆中，这座城市名为迪巴，在世人的认知中是一座突然灭亡的国家，但事实上却像是这国家的国王曾做过什么污辱神的事，而遭受神的制裁，但为什么会有这么强烈的怨念残留下来？

我决定先进入迪巴看看，除了毁坏的房子，似乎也就没什么特别的了。但当我来到了迪巴的广场时，却在广场中央看见了一架断头台，断头台的刀早已因长年流逝而锈钝，而在那断头台前却站了一个“人”……不！不是人，他身上所散发出来的不是生人的气味……

那人身上穿着银白色的铠甲。“噢……！这就是我最心爱的都市的最后下场吗？拥戴、爱戴、爱护我的可爱子民们都跑到哪里去了？塔雷斯！凯因！伯尔沙！我最亲信的导师们你们在哪里？只有我一个人，就算愿望达成了那又有什么意义呢？我、我该怎么办才好？”

虽然他身上穿着的银白色铠甲令人联想到他必定身份非凡，但此时的他却令人感觉到些许莫名的凄凉。

他似乎感觉到我的存在，便转过身来看着我，但我对他则是一点印象都没有。“噢！巴尔基里！你这个魔王的爪牙。你那双冷酷的眼神，我永远都不会忘记。你这个破坏了所有、一切的罪魁祸首。”

“……你在说什么？虽然我不打算和死者争辩，不过我可不记得自己曾经做过什么让人怨恨的事。”我心想，为什么他会知道我的名字，还硬说我破坏了一切？破坏了什么一切？

“事到如今你还想强辩。总之，你就先吃我一记满载亡民和导师之恨的一击吧！”

愚蠢！居然向神挑战！我决定就让他见识见识神的力量！

经过了不久的战斗后，轻松地便将他打倒了。

但却在我转身打算离去之时。“噢！这种程度的痛苦，和我的子民与导师们所受的痛苦比起来，根本就不算什么。我是不会就这样死去的！”他居然复活了，看来若于迪巴中这股强烈的怨气不消失，他便是无法消灭的了。

“没用的。我是绝对不会被消灭的！我要以不死之躯来解救徬徨无依的子民们并且恢复昔日的光荣。”

原来如此。让他得以继续留在这个世界的，就是那股执着的力量吧！明明一切都已经结束了。

“该结束了……。”

“那是你自己说的！一切还没有结束！我的理想还没有完全实现。”

看来必须要切断让他继续停留在这个世界的那股执着意念才行。可是，我应该怎么做呢？

再和他这么耗下去也是办法，精力早晚会被它给消耗完的……先进入迪巴看看吧……

迪巴的民房已经都倒塌得差不多了，剩下的只有迪巴皇宫了，但当我进入皇宫时，却看到不死者充斥于皇宫中各个角落。“不死者被召唤了出来？刚才那些冠冕堂皇的话，难道得到的就是这样子的结果？”

当我来到地下室……“这是时光控制装置？”

在我面前的是一具时光控制装置，而且是完好的……

我走近些察看这具时光控制装置，甚至于站到那代表邪恶的六芒星魔法阵中……

而此时，我却不知道有三道视线在暗中盯着我看……

“呵呵呵……。”

“怎么了？”

“我想到了一件有趣的事……。”

“有趣的事？”

“如果进行顺利的话，那么就可以将那只令人讨厌的母狗给传送到另一个时空去。”

“原来如此。你仍然还是一样那么地坏心眼。”

“呵哈哈哈哈！！！！！”

正当我不断地察看着四周围时，齿轮突然运作了起来。“什么？这个机器仍然可以运作？”

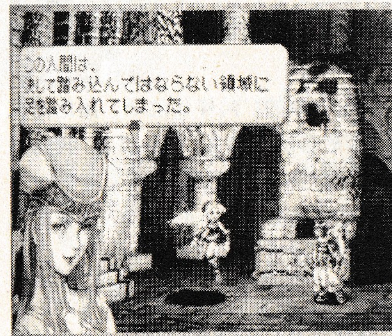
“不妙！”等我察觉已经来不及了……

“真是个反应迟钝的女人……”

“她的能力也只不过如此罢了……”

“只要能控制住时间的流逝，那么亚斯神族就可以高枕无忧了……”

“说得一点也没错……”



当我回过神来时，我仍然是身处于这房间中，唯一不同的是，时光控制装置已被破坏了……留在这里也不是办法，先出去看看吧……

但当我走出地下室时，却发现，原本被破坏的皇宫都回复了原状？一路走出来，就连城镇也是……“怎么会？周围的景色……。遭到破坏的建筑物也变成了原来的样子……”

“唔？有人来了的样子。”我感到自

皇宫中传出声响，接着就有人走了出来了。

“抵抗的人一律格杀勿论！”说话的是个女人。

“是！”

“巴尔巴洛沙怎么样了？”

“亚琉哲好像已经做好一切准备的样子。”“不过，国王身边的3位魔导师目前仍然下落不明。听说城堡里面有不为人知的隐藏房间……。”

“不必管它了。总之，只要国王和时光装置在我们的手里，他们就玩不出什么花样。你们先过去吧！”

“是！”

“这个感觉是，雷娜斯……？怎么可能，我太多心了吧？”那穿着和我同样形式铠甲的女人走前怔了一下，但随即就走了……

不会错的！同样的铠甲，黑色的铠甲，那股暴戾的气息，她是雅莉！我的姐姐！“刚才那人是雅莉……？不会吧……这里是过去的世界？时光控制装置把我送回到了过去？”

“……我以前在皇宫里工作过。听说皇宫里有一个隐藏的房间。也许王妃就在那里……。”

“王妃下落不明。希望她不会有事才好……。”

“黑色铠甲女战士的冷酷眼神……。看到那个眼神而能坚持自己信仰的人，到底有多少人……？”

“国王背后的贤内助，同时也是大家所景仰的王妃，她人到底在哪里？”



“如果没有国王身边那3位魔导师的话，就不会发生这种触怒神明的事了。”

“巴尔巴洛沙国王将遭到处刑，这件事是真的吗？”

“国王被抓，王妃又下落不明，这个都市也差不多快完了……。”

“为什么巴尔巴洛沙国王一定得接受神的制裁？”

“推动时光控制装置开发的人，一定是国王最为亲信的魔导师伯尔沙，而不是巴尔巴洛沙国王本人，然而，他却……。”

“反抗的人一律处死。原来神明和恶魔是一样的！”

“这真的是发生在一瞬间的事。数十名士兵一下子就被一位女战士给……。”

“皇宫中被神派来的使者给蹂躏得一塌糊涂。这个都市也差不多快……。”

看来……城里无数市民皆已陷入了绝望之中，但还是得到了有利的情报，市民之中有人说城里有隐藏房间，消失了的王妃或许就在那吧？

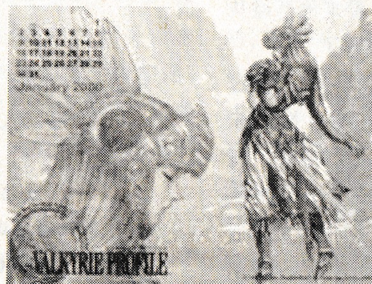
我来到了皇宫最顶层，这里看起来像是巴尔巴洛沙的书房吧？检查了一下书架，发觉书架后居然有一颗按钮，我试着按下，书架便立即移开了，看来市民所给予的情报没有错……

进入后，我感觉的到，有人躲在这房间的角落中。“什么人？我不是敌人，所以不需要躲藏。”

自房间角落的石像后走出了一个穿着高贵的女人。“你是？这里只有你一个人吗？”

“这里？你是指这个隐藏房间吗？”

“……。我叫玛尔贝斯。是国王巴尔巴洛沙的妻子。国王受到了3位魔导师的蒙骗，等到发现时一切都已经太迟了。国王为了获得永生，结果却触怒了神明。”说完玛尔贝斯便慢慢地走近我。



“为什么她可以回得去！”

“难道她有比现世还要强烈的因果关系存在？”

“就凭她那种下级神吗？”

“这怎么可能？”

来到我面前的玛尔贝斯，双手奉着一顶王冠。“你可以把这个王冠交给国王吗？国王希望死的时候能有个国王的样子。虽然将这件事交给素未谋面而且和我一样同为女性的你是件痛苦的抉择，不过希望你能谅解。”

另一边，当玛尔贝斯将王冠交给我时，国王的处刑时间已经到了，广场中已挤满了巴迪市民，眼睁睁地看着自己国家的国王被架在断头台上……

出现在观礼台的是我的姐姐雅莉。“睁大你们的眼睛好好看着吧！这就是违背神之旨意的背叛者，也就是你们的国王的下场！”

“国王希望死的时候能有个国王的样子……”玛尔贝斯的一句话一直在我脑海里回响，我手持着王冠前往广场……

但是……“好像来得太迟了。”

我无奈地拿着巴尔巴洛沙的人头……“巴尔巴洛沙啊……”

但却在这时候，“什么，我被拉回到了现实？是吗。原来如此。”

我又被拉回到了现实，迪巴的景像又呈现一片荒凉。

我决定再次前往广场。“巴尔巴洛沙啊！我从你的妻子那里得知了一切。”

“什么？你在胡说些什么……”

“有人托我将这样东西交给你。”我边说边将玛尔贝斯给我的王冠拿出来。

“那……那不是我寄放在玛尔贝斯那里的……。”

“正是……。”

巴尔巴洛沙看见了玛尔贝斯交给我的王冠后，对我的警戒心似乎减少了许多……

“我知道了。不过，这和有没有受到蒙骗并没有关系，一切都是因为想要获

得永生，所以才会使得所有一切遭到破坏。这一切全都是我的错，导师们只是听从我的命令行事，所以他们没有错，这一点你同意吗？”

不需要再反驳他了，就顺着他的想法吧！“……也许事情就是像你所说吧……”

“你能够理解真是太好了。如此一来，我也就可以毫无牵挂地走了。谢谢你，战斗女神巴尔基里。”说完，巴尔巴洛沙便自我的眼前消失，看来他已经从强大怨念的束缚中得到解脱了。



不过事情尚未结束，时光控制装置的启动、巴尔巴洛沙会有获得永生的念头等……

“所有内幕已经真相大白。把我放逐到另一个时空，然后暗自窃喜，却不知这是在自掘坟墓。没有将国王和王妃之间的羁绊关系计算进去，这是你们最大的败笔。思念是可以穿越时空的，我就是抓着这条连结内心的线回来的。你们应该全都听到了吧？邪恶的魔导师们！”

说完，于广场空中便浮现了三个人影……

“令人讨厌的愚神巴尔基里啊！”

“你一定要三番两次地破坏我们的好事吗?”

“为了召回已经化为灰尘的国王灵魂，你可知道我们浪费了几百年的岁月吗?”

“不过，看来他只是一位无用、愚昧的男人。”

“说得好！哇哈……。”

“你们在嘲笑他吗?其实他是一位真正配得上贤君这个称号的人……。”

“呵……。神竟然在替死者说话。如果奥汀知道，不知道他会摆出什么样的表情。”说完，三人便消失于空中了。

看来是回到皇宫里去了……“在城的里面吗?等着吧!我马上就来消灭你们了。”

登场人物简介

★格雷★

等级●重战士/冒险者
种族●人类
年龄●不详
性别●男
出身地●不详

仿佛象征孤高的生命、全身覆盖着的盔甲下，没有真实的肉体。在成为这样的形体之前，格雷只是个和卡休尔、艾美们一起在世界各地旅行的普通冒险者而已。虽然看起来冷漠寡言，但在危急时却可以为同伴牺牲自己。同伴们——尤其是魔术师蕾密亚，一直温暖地守护着这样的他，而他也十分感激同伴的好意。当格雷在某次冒险中丧失生命，蕾密亚竟使



用换魂之法、牺牲自己的性命让格雷复活……

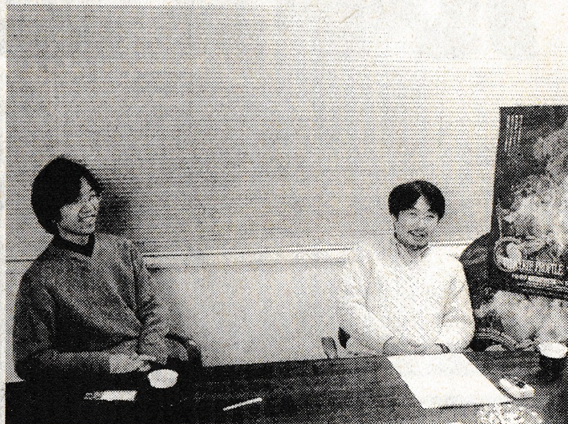
格雷告诉卡休尔们：“杀死蕾密亚的凶手是我！”便离开去寻找让蕾密亚复活的方法。希望使用换魂之法来唤回蕾密亚的生命，但是这个违背自然法则的愿望却让他的肉体崩坏，使他成为一个既非生者亦非死者、只有灵魂的存在。没有人知道他为何要故意隐藏事情的真相，或许他是希望借由同伴们的手,来了结自己受诅咒的命运。但是,格雷最后终于了解自己的存在正是蕾密亚思念的证明。被选为勇者之魂的他，总有一天会成为最强的神之剑吧！只要两个人的思念不变，他的灵魂便永远不灭……

★诗帆★

等级●魔术师/歌姬
种族●人类
年龄●21
性别●女
出身地●倭国

一出生即失明的诗帆，因为其特殊才能而被培育成吟唱魔力咒歌的歌姬。听到她歌声的士兵都变成了不畏死的狂战士，也带来了辉煌的战果。诗帆深信抹去战士心中的恐惧、给予他们勇气是自己的使命，而战士们本身和国家也都如此希望。长年的洗脑，使得这个想法在她心中根深柢固。但是，当她看到人们的悲叹和伤痛、以及战士们的死,她被阻隔的心渐渐解放，最后终于明白了自己所做的事的意义。此时，诗帆所希望的,不是从来未曾拥有的喜悦和幸福,而是死亡。对于必须给予他人力量才被允许获得的人生、以及自己一直以来所做不可饶恕的错事，她感到疲惫而绝望。就在此时她和苏芳相遇了，因为对他的爱而重新燃起活下去的希望。但这个希望永远没有达成，而她就这样在战场中凋零。

成为勇者之魂、以自身意志站在战场上的诗帆，其身影显得既骄傲又孤寂。在死前对苏芳涌起的热烈情感，何时才会有开花结果的时候呢?



←图片左为 TRI ACE 公司的社长五反田义治先生，该公司 96 年设立。曾制作“星海传说”、“星海传说第二个故事”。这次五反田先生就是 VALKYRIE 的总指导。而图片右边的那位是 ENIX 的制作部课长山岸功典先生，他是本作的制作人。

EVA的辉煌

（下）

责编/SHADOW PHOENIX

（接上期）

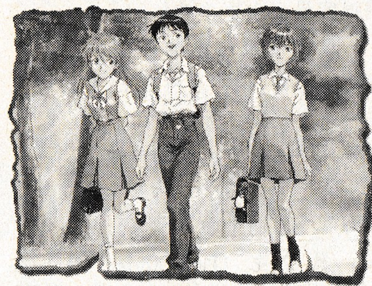
元素、分解、误读、再组合

在EVA中使用了大量的典故，不仅是动漫画与特摄，也包含了许多跨领域的元素。

以动漫画界的元素部分而言，显而易见的，是"超人力霸王"或超人怪兽格斗剧、校园恋爱生活喜剧、巨人机器人热血剧……等等要素。这种引用方式在所谓"御宅向（Otaku）的作品"算是很常见的（即锁定动漫界狂热者为主要诉求对象的作品），如创映新社的"A子计划"、及同为GAINAX出品的"飞越颠峰"等作品，倒不是EVA的首创。但EVA却旁征博引了生物科技、纳米技术、近代物理学、心理学、神秘学、现代艺术等其他领域的元素或典故，只不过这些典故或元素符号在这部作品中的使用方式，往往偏离了



其原来的意义，等于只是借用了它们的"外观"而抛弃了其原有的精神。这种用法对喜欢"认真考据典故"的狂热



分子而言，爆炸性的超大量典故一方面让他们喜出望外，大大的满足了他们的考据癖，另一方面完全的"误用"却又让观众伤透了脑筋。也难怪不少人考据资料来让人觉得"有水平"，不过也有人真的以为大量的引经据典就是本作品的精华所在。

然而这些所谓的背景资料考据一言以蔽之，都是"伪物"！事实上，EVA只是借用了它们，所以不论观众是因为这些"大量资料"而认为E-VA的水平很高，或是因为这些"大量假资料"而认为EVA是虚有其表的唬人东西，都是被这阵"考据迷雾"所蒙蔽了。不过话又说回来，其实这也不能说是"误解了EVA"或是"没有切中EVA的中心主题"，因为就这类新浪潮作品而言，"正解"或是"中心"本来就不存在。其实，对于这些用典可以不必太认真去考据原意。当然若将"考据"作为一种趣味，到也不失乐趣。不过因为就片子本身而言，知道这些并没有什么帮助，不知道这些也不至于会影响对

作品的理解程度，所以有人说：“先回去多读点书才看得懂EVA！这句话是充满疑问的，因为读太多书反倒很容易引出更多的疑问。



过去常被讨论的神秘学及生物化学部分，很容易可在EVA的相关网站上找到，所以在此不表。以下举其他比较少人谈的典故。

第一个是第十六话的“狄拉克之海”，这是个物理学的专有名词。狄拉克（Paul Adrien Manurice Dirac，1902－1984，1993年获诺贝尔物理学奖），是本世纪初量子力学大革命中贡献极大的物理学家。而“狄拉克之海”是他对“量子力学＋狭义相对论”所得出的负能量的解释（即反物质理论），和真嗣在第十六话被困在斑马（第十二）使徒的状况毫无关系，也没有牵扯到任何“虚数空间”的论述。

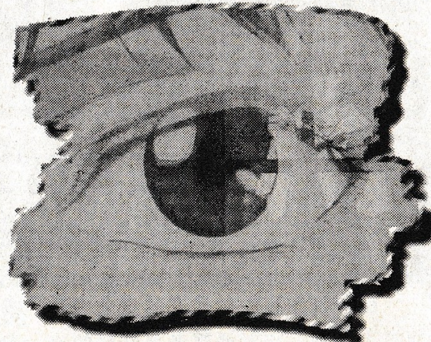


←俗称『斑马使徒』的第十二使徒，很有几何感觉吧！

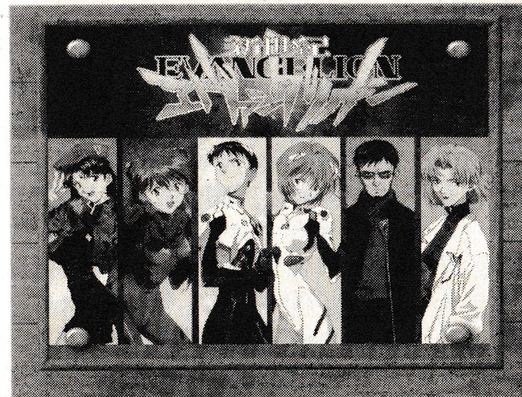
事实上以片中的状况，如果真的要扯的话，可能用“超弦理论”会比“狄拉克之海”更恰当些（名字听起来更炫？）。不过虽然这个物理名词在这里被误用，我们大可一笑置之，并不需要板起脸来把“任意要弄物理名词”的制作群臭骂一顿，而对于不知道什么是“狄拉克之海”的读者们，也不会因为出现这个莫名其妙的名词而无法理解真嗣所陷入的情况，倒是拘泥于这个名词原意的人可能会感到困惑。（同样的，在“曲解犹太教教义”这方面也是类似的情况。）

另外要提的一点是与现代艺术相关的部分，和前面一样先看一下那个斑马使徒，它的设计明显来自60年代的“欧普艺术”（OP art，或 optical art，retinal art），其风格特点是使用强烈的色彩或明暗对比的几何抽象形态，借由激烈地刺激观者的视觉，产生错视、颤动或变形等幻觉。第十二话中的第十使徒则有浓厚米罗（Joan Mir’o，1893－1984）或是康定斯基（Vassily Kandinsky，1866－1944）的味道，而其他各个使徒也或多或少带了点这类超现实主义或是抽象主义的味道（当然，第十七使徒“美少年”除外，他所涉及的不是现代艺术而是所谓的“YAOI”：与真嗣之间的“美少年同性恋”氛围，又是另一个文类的元素），但是这些欧普、超现实与抽象元素的使用，都与原来这些现代艺术运动的精神内涵无关，其目的只是“借用这些非现实的视觉要素放在写实的背景、人物与故事中以增加使徒这种东西给人的违和感”。现在大家已习惯了日本动画里动辄出现的神怪兽（触手、獠牙与粘液），大概造型再怎么奇特的怪兽都不够新鲜，这里使出这下怪招，将抽象画里才会出现的造型放进现实的背景中，倒算得上是相当巧妙的安排。

除了从动漫画、特摄界以及主流文化界借用（并且“故意误用”）了许多元素之外，EVA也大量引用自身的画面，以巧妙的剪辑手法赋予这些画片新的意义（然而这个作法也引起偷懒省工的争议）。在几段心理层面的描写、总集篇回顾（剧场版第一部中的“Death”篇）、及两种版本的“人类补完计划”中，将旧画面以新的排列顺序，甚至配上新的台词后，就成为新的剧情或是新的映像呈现。



举例而言，剧场版“真心为你”中明日香与真嗣的一段对手战其实是电视版第十五集“谎言与沉默”中明日香与真嗣接吻的情节重新配词而成。这种对自身的引用，误用与重组，也是一种新的表现方式（虽然省工，但是以我个人的观感，EVA拜高明的剪辑手法之赐，并不会让我觉得它“混”，而是别具一番特殊趣味）。虽然过去动画的制作，为了节约人力与成本，早有“兼用卡”这种一画多用的作法，不过此手法多用于相同的桥段或意义，例如机器人的合体、或使用必杀技的画面，和这里所说的最大差异是没有“误用/重组/再诠释”的用法。



快速跳接蒙太奇

从EVA的片头开始，大家应该可以明显感受到本作品的快速跳接手法，在短短的九十秒里面就有八十四个卡（一个“卡（Cut）指的是一段连续镜头的画面，亦即在运镜不连续处分为前后两个卡），

平均每个卡只有约一秒左右。在这样的演出手法之下，大量的讯息被压缩在短短片头之中，每一个片段都一闪而过，由于对其内容与含意皆无明确交代，因此观者就有了极大的诠释空间。有的人去详细地考据片头中出现的犹太教符号，有的人则从心理学入手，但是说到原作者庵野督心里到底在想些什么，恐怕也没有人能断言，甚至连他“到底是真的想说些什么呢，还是只是把一连串的画面串接起来，没有特别的含意”都说不准。



而传统作品中的作者的意念表达就较为清楚，相对地观者再诠释的自由度就变小了。EVA里常用到类似电影中常见的蒙太奇手法，但是用到像EVA这种程度的（几近滥用），大概只有MTV才会存在（MTV恰好也具这种特质?）。如前面所说的，传统的作品着重剧情主线，而新浪潮作品注重气氛与调性（反正主线已经被搞得支离破碎），因此原来是属于点缀性质的蒙太奇技巧，在EVA这类的片子中就毫不节制地大用特用了。

快速的画面跳接不只出现在片头，片中也大量地被使用。除了画面跳接以外，EVA还有一个特性，就是画面与字幕的跳接。

第十四话著名的绫波莉独白也是个绝妙的范例，同时在文字上与画面上进行蒙太奇跳接，以暧昧不明、若有所指的独白，配上与文字关系若即若离的画面，一播出后立刻引起观者热烈的解读。而这一段又是放在整个TV系列前后风格扭转的“枢纽”上，看似充满了疑团与伏笔，同时还加上观众对后半剧情的满心期待，因此格外引人注意。这一集虽然也有“看不清”的

【三栖人】

抱怨声出现，但是大致来说，观众对它的评价是正面的。

有趣的是，最后TV版与电影版两个“补完”的结局，同样是“暧昧不明，若有所指”的长串台词与画面跳接。但在电影版演出后，观众的反应却与TV版第十四话截然不同：“视听者的大暴走”！我们可以理解这个现象，原因是“观众期待着结局而却遭到背叛”。

第十四集刚好在整个系列的中间，令人期待后续的发展，但是最后一话却是明白地说：“后面没有了”，于是令观众感到错愕与不满。因此虽然两者的演出手法可以归为同类，但是观众能接受第十四话却无法接受结局的表现手法。



更有趣的是，原先大家期待庵野监督会在舆论压力下，把电视版中未解的谜团在新作剧场版中交代清楚，不料他再度狠狠耍了期待中的观众一道！剧场版仍然是承续了电视版的基本逻辑，“Death”篇中是电视剪辑版，又是个蒙太奇跳接大集合；然后“Rebirth”篇中一本正经地进行新的剧情，让大家充满了期待；“Air”后半段明日香驾贰号机和EVA量产型的激战，堪称是动画史上名列前茅的高超动作场景演出，更让观众兴趣更大的期望，觉得似乎可以给观众一个交代。贰号机静默，真嗣再度搭上初号机发狂出击，将剧情张力（及观众的期待）推至顶点。不料进入最后一部“真心为你”时，却又导出了另一个“补完计画”，其不可解的程度丝毫不逊色于电视版最后两集，无怪乎观众又要为“对结局的期待”再次遭到背叛而疯狂了。不过在此我不得不说一句“干得好啊！庵野监督”，这两个看似莫名其妙，却又用截然不同的方式所演出的补完结局，实在是把这种新浪潮艺术形式作了绝妙的示范。

结语

随着全系列作品放映以及映像软件发售结束，这股EVA热似乎已经迅速退烧，相关画籍以及周边产品的炒作也逐渐停止，当时所发出的豪语“继宇宙战舰YAMATO、机动战士GUNDAM之后，将引爆第三次ANIME BOOM”似乎并未实现，只是成了一时炒热的风潮而已。但是以笔者的观点来看，它所造成的影响仍继续推动着新一代的动画创作者与作品，将“EVA”与“YAMATO”、“CUNDAM”这两部作品并列，而视其为日本动画在90年代的里程碑并不为过。我们可以继续观察未来，由EVA所带起的这股新潮流，会将日本动画推向何处。



读者来信

欲言堂

本期“欲言堂”刊登了一封读者对《批评》看法的来信，这位读者对“小说攻略”提出了异议。其实这位读者理解错了，我们刊登的目的其实重在“小说”，玩家应对文中的深奥内容加以理解，尤其是这篇《北欧战神传》的故事情节曲折感人，并且本作也曾夺得当年的最佳剧本奖，所以玩家们应该读读该文，有益得很！

坚强的战士

世嘉在2000年度的财政预算状况也由15亿日元的盈利，再次变为221亿日元的赤字，最要命的就是穆迪投信将其财务等级由B2降至B2，股价也随之跌入了历史新低。这一切的一切，似乎给世嘉的前途蒙上了一层惨淡的阴影，世嘉昔日的雄风，如今已然无存。世嘉倒下了吗?世嘉老了吗?世嘉也许真的不行了。

可是，事实并非如此，世嘉仍然用她那本已伤痕累累的身躯，支撑着整个游戏业。她完全可以舍弃已经没有多少利润可图本已低靡的街机市场，也完全可以舍弃令她血本无归的DC主机，但是她并没有这样做，开发NAOM12基板，收购Family Wonder这已经充分显示了世嘉的决心。

任天堂是孩子的天地，索尼是经商者的乐园，而世嘉才是游戏者的天堂。她总是第一个推出新一代主机，把人们的游戏生活带入全新境界，从而推动着游戏业的向前发展。

天津　刘春来

（看来刘读者是世嘉迷也是一位可怜世嘉的玩友。尽管世嘉已经退出了硬件市场，但我们不妨用平常心来看待此事。世嘉的转型应该说是无奈之举，但是对于世嘉的未来是大有好处。毕竟只要世嘉继续做游戏<即使不再研制主机>，就会有世嘉迷！）

游戏的明天……

城市生活压力大，我家处小县城——陶都宜兴，工作时间长，压力大，我可以在电子游戏的虚拟世界中，大展拳脚，大打出手。在现实世界中，我能拿着枪炮在亚热带丛林中，与法西斯作战，摧毁十几架飞机吗?不可能。电子游戏纯粹是一种娱乐，仅此而已，他根本不必戴着开发智力，活跃思维的面具。

在强大的利润背后，政府能反对吗?仅日本世嘉、索尼娱乐、CAPCOM、史克威尔、KONAMI等十几家公司纳税接近我国某一省的轻重工业纳税总和。中国的烟草业也就是这样一个实例，香烟有害健康，本应该是禁止的商品，但他背后巨大的利润，国家巨大的烟草税收入，害物却不禁止，想不通。电子游戏和香烟相比，根本没有害，只能提供人们除了赌、舞几项娱乐外，有益身心的新娱乐。

中国的电子游戏业，还有一段很艰难的路要走，但请相信，黎明前的黑暗不会长久，中国电子游戏业发展任重道远。

江苏宜兴　周宇锋



↑DC已经是世嘉的“最终回”了……

我对游戏的要求

在当今社会，游戏机已经进入每个家庭，成为人们娱乐的工具，而游戏并不为所有人认可。游戏也是一种艺术，但仍存在一个严重的误区，大多游戏机是针对未成年、儿童的。这就是游戏发展的一个阻碍，如何使游戏在全年龄层的玩家们得到信赖，这就是游戏发展的目的之一。而游戏不单单要多年龄层化，最重要的是对游戏机的要求：

一、玩家能在享受游戏的同时也享受着制作技术的完美（视觉效果）。

二、玩家是否能很快熟悉手柄的控制。

三、节目要给玩家们一种耳目一新的感觉。

四、游戏主机的价格，能否让玩家们接受。

其中，游戏节目是主机的灵魂，如果一台没有游戏节目的支持的游戏机就是一个空壳，毫无用途。

辽宁营口　秦孝彬

我看《批评》

李博文

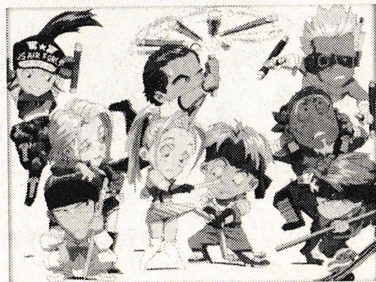
《批评》的定位很独特，起点也很低，这有利于它的发展。但发展壮大之后的工作，依然是需要与发展期相同的目标与热情的，怎样做好这一点，是《批评》能否留住读者的关键。对于《批评》来说，坚持自己的风格是至关重要的，综合性不等于大杂脍，更不等于失去原先创刊的理念。希望创刊宗旨不要只成为每期浪费一页版面的空话，永远都不要。

因此就更不能缺少《批评》这样的游戏杂志。不希望《批评》变成又一本《电软》、不希望再一次伤心。『人生五十载，去事胱惚如梦』，我已经破灭了一个梦想，但又迎来一个新的梦想，也许，这就是人生。

鄙人才疏学浅，不自量力，不过脸皮却很厚，所以在此发表一下我的一些看法，请各位不要见笑。

首先是我对《批评》的看法，之所以受到好评是因为发挥了《电软》一贯朴素实在的作风，而且内容新、全、且又没有广告，所以一出版便掀起抢购热潮，杂志无论从编排分类和内容上都非常到位，体现着无穷的生命力，不失为国内一本非常好的杂志。看那充满诡异画风的封面和酷呆的大字"游戏批评"，让人一看就为之精神一振；"编者的话"更是体现了杂志社的创刊精神；"新闻备忘录"等忠实完整的为我们反映了来自一线的一些新闻、动态，使我们对业界了然于心，更增加了我们的见识；还有就是"游戏评论"（我个人最爱的栏目），记录着来自全国各地的玩家对经典游戏的评论与看法，真实的表现了玩家的感受；最后也是杂志的精华——"欲言堂"，在这里，玩家和玩家还有编者之间仿佛直接见面，倾心交谈，不愧为最经典之栏目。不过我要说的是我并不喜欢"攻略连载"这个栏目（例如XX战神传）因为我觉得并无多大用处，攻略就应短小精干，不用拖得很长，吊玩家胃口。另外，"欲言堂"是玩家和玩家谈论也请编辑们发表一下自己的意见，"欲言堂"应当"扩建"而且不必"乱入"读者的画，放一些游戏插画不是很好吗？最后就是祝杂志越办越好！

湖北黄石　冯超



家长来信！

贵部出版的书刊与碟内容应加一些日语、英语对话等。内容上应多写一些故事情节，有助于孩子们学习。（打打杀杀是小孩子们的过去玩法）现在大孩子们应该了解一些体育方面的技巧，中国的拳术等。在玩的时候应有空学一些游戏机的基本维修常识。

学生家长

街机、梦想……

街机厅问题属历史性问题，由来已久；政府重拳出击大力整顿，无可厚非。赌搏机广泛存在，出入人员良莠不齐，营业时间通宵达旦，机厅遍布街头巷尾，学生放学打机沉迷其中不可自拔……这些都是症结。但整治机厅应适可而止，不可太过分。你把天津机厅统统砍掉，只留几家用于证明现代化的天津市也有游戏中心，这算个什么事儿？再者，你不让人更新设备，人家怎么活？尤其是SEGA、NAMCO这种国际大厂商，他们进来是你批准的，现在又要整死人家，你就这么"对外开放"？人家心里怎么想？没准儿NAMCO正在总部打报告请求回家，SEGA正召开上层会议讨论要撤消DC的大陆网络计划呢！

说归说，像笔者这样的人，即便是说得再对，再有道理，也不会有半个官方或半官方人士当回事。笔者也懒得再多说什么……

广西　秦剑

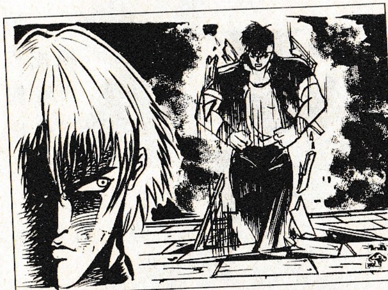
（街机的"出局"直接反映出了问题的严重性，这些恶果要由游戏来扛？真是大错特错了……）

"最终"幻想！

让我们幻想一下未来世界的游戏由于虚拟技术的飞速发展，未来的游戏主机将不需要电视和手柄，只要一个特殊的头盔，它通过电极刺激人的神经系统来传递数据，在你的大脑中展现出雄伟壮观的游戏场景，让你能够闻到花香，感觉疼痛，畅游于虚拟的三维世界之中，到那时我们打开一个房门将不再是按某个键，而是要真用用我们的双手去开启这神秘的游戏之门了

——让我们期待吧！

河北石家庄　黄铁民



河北　李博

↑矢吹竟然会从地板下顶出，看来草薙是当不了他师傅了，而这铁头又是跟谁学的呢？

游戏的『反省』

如果盗版没了以后，玩不起的只好不玩（估计算我在内约占总玩家的98%以上），憋一段子之后，再看看我们现在所说的：『原版盘成本低，利润太高……』一类的话，只是遮掩自己『夺取别人劳动果实』的行为罢了，其实我们都在过着一种超前的GAME生活，如果正版软件价格跟盗版一样的话，现在的游戏市场至少是20年之后的景象。

此想法也纯属超前，我国地域辽阔，毒品都无法完全禁止，何况是盗版？着来我还可以遮掩一阵子。

玩了DC的正版软件之后，再用七元去买盗版的时候真有些不好意思了。

长春　李一卓

上期读后感

看完贵刊第四辑中关于藤子·F·不二雄的文章后，感触颇深……

第一次接触《叮当》是在小学二年级时，某日从同学手里弄来一本，随便一翻后，便欲罢不能了。不久，本人也毫不犹豫地掏出铁来购买。在藤子前辈的漫画中，你既找不到像《剑风传奇》那样血腥的杀戮，也看不见像《恋物语》那样曲折的恋情（并无贬意），但在欢笑与幽默中，却在告诉你一个不变的真理，正义永远会战胜邪恶！现在的游戏中也会发现叮当的可爱形象。若有人问我你最爱的人物，我都会毫不犹豫地回答出一个永远的答复—叮当！

四川泸州　吴言

游戏！作文！

由于校方决定暑期补课，所以我提前一个月上了高三。一日，看着手中chinese teacher嘱咐一定要看的《高考作文类编》，不禁有些惊诧。这次的高考作文中居然有不少作文取材于游戏，而且其中不少是一类作文，仔细翻阅：

山东的一位哥们儿在火星上实现了《帝国时代》的梦想，又砍树，又掘金，忙得不亦乐乎。作文分数直线上升。

广东的一位仁兄照搬《最终幻想VIII》的剧情，只不过"拉格纳"换成了"我外公"，"斯考尔"换成了"我"，"雇佣军"成了"抗日联军"。结果，作文被打入一类（不是无类）。



浙江杭州　葛帆

湖北的一位老哥更绝，把毫无关系的《生化危机》拉了出来，还堂而皇之的起名为《G病毒》。他自己则成"威廉"并且最后还变了身，恐怖啊！可能改卷老师没见过这种阵势，使其也跻身一类作文。

至于其它的游戏，诸如《兰古瑞萨》、《寄生前夜》、《合金装备》等等，总之，凡是游戏，几乎都拿出来了。不仅如此，恐怕众考生还恨游戏厂商为什么不多出一些这样的游戏。贪心不足蛇吞象。（众考生：诽谤，敢"损"我们。作者：哼！横眉冷对千夫指。众考生：扁他！！作者：啊?！俯首甘为孺子牛。）

总而言之，游戏可算帮了大家一次大忙了。

山东　张伟

误区……

中国的绝大部分家长已形成一种观点，那便是"学习是今后唯一的出路"。于是乎，所有与学习无关或对学习有负面影响的东西当然只能落得了"Game over的下场了。那为何FC在当年有如此大的市场呢？有了"开发智力"做后盾，家长当然义不容辞。而如今，媒体对于游戏机的负面报道与日俱增。"××少年因玩游戏机盗窃"；"××沉迷于老虎机而走上犯罪道路"云云。家长们看见这些便更是敬鬼神而远之。于是我国的游戏业便在广在家长的咒骂声中畸形地发展起来了。而家长们对于孩子的失足，有没有在自己对孩子的教育及关心程度上找过愿因呢？游戏机并不是替罪羊。

不过，站在中国电玩业的发展角度来想，大家还想要尽力学好各种知识，毕竟中国的将来还要靠我们这一代去发展，那些不完善的体制还要我们逐步去完善，所以中国的电玩业到头来还是由我们一手建造，没有过硬的知识怎么行？

我想大多数家长都有这样的口头禅：现在的你们不明白，以后你们会……其实我们又何尝不能在不久的将来展现给他们一派美丽、繁荣的电子游戏业的景像呢？那时，我们大可理直气壮地向父母问一句："怎样，我的选择有错吗？"

南京　潘有宝

如王骏生的一篇文章里说的，机子发行量越少，软件公司就越不敢给这个硬件公司制作软件，而没有软件的机子就发行得更少，这样便造成了残酷无情的结局。从三足鼎立到四方争霸，都是各显神通，任氏有GB撑着，DC有着强大的网络功能，PS2有大量的软件，XBOX有微软强大的经济实力（并且"FF"极有可能推出XBOX版）。究竟鹿死谁手，唯有拭目以待。但竞争毕竟是好的。

河南　李刚


西安　ABM工作室

游戏、电软、我

工作以后，我有了自己的MD与PS，游戏也是越玩越精，当然，《电软》也是如约而至地投向我的怀抱。每当闲暇无事的时候，一边品着咖啡，一边翻看着《电软》，对我来说是一件非常舒服的事情，从书中我也了解到日本业界的沧桑巨变，主机厂商之间的激烈竞争，游戏的精彩华丽，以及游戏不仅仅是游戏而已，它是一门艺术，是要用心去体会的。《月下夜想曲》的唯美、《FF8》的感人，这些无一不深深刻在我的脑海里。

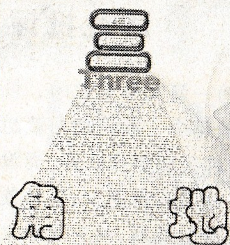
以前我一直以为这种感觉是埋藏在我内心深处的，但是今夜我要把它说给你听：『感谢你，《电子游戏软件》；感谢你陪我走过的日日夜夜。

北京　薛辉

我的游戏情结

记得96年在我妈那台『破机』上玩《仙剑奇侠传》那时，我才刚刚接触《仙》中的人物对白、场景布置，整体画面效果都不错，故事内容也挺『古代』的；97年我玩上了《鹿鼎记》，还记得那个『小宝』吗？他最爱耍小聪明，特别近『女色』，标准的『色狼』一个；后来我家买了一台奔腾；98年，我玩了《心跳回忆》，感觉心依然为你在跳动；同年，我玩了《虚拟人生》；再后来，我玩了《求婚365天》；98年……（再说，小心有人『砍你』啊，你还有完没完:) 99年，我买了《星际争霸》，虽说血腥场面总少不了，但我还是爱play！2000年，我开始偏爱网络RPG！真是无比幸福，快乐的日子！

上海　戴元



三角地，北京大学学生课堂于宿舍之通衢。本无特色，因通知广告、街谈巷议、文学政论，随意张贴于此，遂暴得大名。以张扬言论自由的海德公园比拟，相似而不类也。三角地栏目，欢迎投稿，题材不限。持之有故，言之成理即可。

打住！

文/上海 闵风

引子：一日去淘游戏，问Boss可否有旧SS游戏，旁边一少年冷笑一声，不知何故。Boss言之SS太老，无人再玩。吾恍然大悟，原来被人嘲笑了。作为一名玩龄几乎与少年年龄相同的老玩家，我并不在意，由此所想到一个问题：玩派之争。



游戏玩了这么多年，水平提高了，视力变差了，心中的感悟也变多了。于是，便想跳出来叫两声。

玩家派别之争由来已久，众所皆知。此现象从上世纪末到本世纪初已十年有余，成了跨世纪的现象。也不知将发展到何时。任天堂派的、世嘉派的、索尼派的、以及微软派的，宛如小说中的武林各派，你争过来我骂过去，煞是热闹。我像是看相声似的一路看下来，总觉着这些争吵的人们就象菜市场中的菜农在吵架，无非一个青菜萝卜一个电子游戏，如此而已。

窃一直以为中国玩家素质不高，到现在还是这样认为的。首先表现在对其他玩家的不尊重。其次是对游戏缺乏一个真正玩家应有的热诚。最后是不能从游戏中学到一些东西，一些有用的东西。

天下玩家是一家，何必分此派彼派，大家都是电玩一族，不能以玩什么来区分。

在《电软》上经常看见世嘉派和索尼派针尖对麦尖，这次算是亲身体验一回。很怀念FC时代，那时大家并无派别之分，携手并肩，一起闯关，何等快活。而如今……

中国是个礼仪之邦，我们处处要讲礼貌，放之电玩就是要对其他玩家的尊重，在言谈中要注意分寸。大家都是闯关一族，为何要互有成见呢？玩游戏本是开心事，到了某些人那里就变了味儿。好似武侠小说中对立两派，你不加入我派就是我的敌人，这又何必呢。

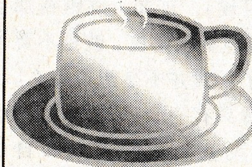
一个真正的玩家是不会在意机种，而只会欣赏游戏。对他们来说，一个精

彩的游戏远比游戏机来得重要。我当初为了FF6而买下超任的那种心情，不知那少年这辈子是否还有机会体会得到。我每一部主机都是冲着我喜爱的游戏而买的，而不是冲着牌子买的。

现代的社会是民主的，不管是TV GAME还是PC GAME，只要你喜欢，我爱玩什么就玩什么，其他玩家无权干涉你。同样的，你也不要蔑视他人所喜爱的游戏或主机。总之一句话，只要自己喜欢就行，不必理会他人的议论，人要活得开心点儿。大家一起讨论游戏文化未尝不是件好事，交流可以促进思维的发展。但我希望大家胸怀广阔一些，要会求同存异，毕竟大家都是同道中人，没了这些人，社会上还有多少人能理解电玩？多些宽容少些成见是为人根本之道。

最后说个当年的感触以馈天下玩家：小时候玩游戏常无节制，父母经常劝我说玩游戏机要把电视打坏的，要我少玩。随着岁月的成长，我知道了这根本毫无关系。终于，在当他们说了这句重复了千万句的话时，我大声反驳道："看录像机会不会把电视看坏？！"父母默默。从此，打游戏再也不会被劝了，心中很得意。直到某天，游戏之余，母亲端来一杯热牛奶，充满关怀的说道："少玩会儿，当心眼睛。"我心中突然有一种奇异的感觉，脑海中灵光一闪：难道以前父母亲劝我并非心疼电视，而是不要我沉迷于游戏或是担心我的眼睛才骗我的！望着母亲充满忧虑的双眼，再想到买了这么多游戏机没少花父母的钱，我的眼眶不禁红了。至此，我明白了父母的良苦用心。以后，我学会了关心体谅父母，学会了接受别人的好意，学会宽容他人……

愿天下所有玩家生活快乐，家庭幸福。



无论我们怎么玩游戏，游戏又是如何令人感动，自己都离不开生活，都离不开电玩的大环境。分派争斗侧面看来算是窝里反吗？而你的快乐难道不能分享出去吗？如果因为自己投入游戏，而失去别人对你和你对别人的关怀，那将是你过后看来最令人痛惜的事。朋友，不要等后悔才醒悟呀。

以玩家的角度来看问题

文/贵州 韩超

现在电玩界被争得面红耳赤，你上我下的莫过于这几个问题：

1. 游戏的CG与游戏性谁轻谁重
2. 怎样选新主机（本质即是派别斗争）
3. 盗版（本不应提，但不得不提）

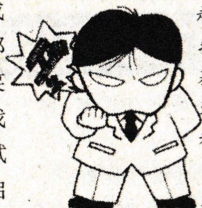
问题之所以出现是因有派别、有矛盾、有不同的价值观与角度。专家说的听得过多，我在这里只是想以一个真正玩家的身份来看问题。

先被开刀的是哪个呢？当然是现在被SQUARE掀起的CG热与任氏和ENIX（DQ系列）强调的游戏性的问题。

以玩家的角度出发其中就有问题?身为一个真正的玩家,哪一位敢勇敢的站出来说史氏的 FF 只是靠 CG 而没有游戏性,CG 热真的是史氏掀起的吗?答案当然是否定的,之所以热是因为之后摹仿 FF7 的作品实在过多重视 CG,而重心偏离主题所至。FF 之所以是经典大作,它的游戏性是无可非议的。新的系统一代比一代出色,玩法也是千变万化,这样的游戏 CG 只是其画龙点睛之笔而并非全部。游戏性比较出色的 DQ 系列以朴实的画面和真切的故事内容赢得众玩家的心。它里面也有 CG,但并不能说有了 CG 而降低了它的游戏性。以玩家的角度来看并不是要分出 CG 和游戏性的高低,而是为能玩到这些有各自特点的游戏而高兴,并且也希望有能融会了这两个不是矛盾的矛盾的优秀游戏出现。做为一个玩家,我就是这样想的。

其二、是怎样选择新的主机。而选主机思想斗争本质就是派别之争。PS2、DC、NGC、XBOX 四个都十分优秀的主机放在我面前选择,我将把它们全部抱回家,这就是一个真正玩家的正常心理。他是不会因为以前玩 PS 而不选 SEGA,以前是 SEGA 的铁杆而否定 PS2 所有一切。如果是这样,XBOX 一定成功。为什么?因为你们家的电脑用的都一定是 WINDOWS 吧!这样简单的玩笑应该能说明一个问题:玩家是在玩游戏而不是玩主机(不信你光买主机试试)。PS2 有 7500 万个多边形(特效开启 1000 多万个左右);DC 是 20 世纪末最强的 128 主机(实际是 32 位);XBOX 的 1 亿个多边形(水中花,镜中月);NGC 纯游戏机(但由松下发行带 DVD 功能型),这些外表漂亮的话谁都会讲,把那些门外汉们吓得不知如何是好,而我们这些玩家不会因这些而迷失了方向。因为我们玩的是游戏而不是主机。玩家的思想应该是这样的:PS2 上有《FFX》、《保镖》、《R5》、《MGS2》、《GT3》,所以要买它;DC 上有《樱大战 3》、《莎木》、《格兰蒂亚 2》、《F355》所以要买。这样才算得上是真正合格的玩家,而不是让那些无聊的数字和多边形去左右你。

第三、盗版,一个被中国人说得很烂的问题(因为不光在游戏业中)。我只是一个单纯的玩家不知道什么大道理,今天这样可使我玩到更多更好的游戏,所以我选择了它。明天市面上只有正版,我为了游戏也会抱回那些经典(玩家精神就是今朝有酒今朝醉,明日愁来明日忧)。现在在中国讲游戏业的发展(在游戏业都未有真正地位和对它有正确的认识的时候),正如大炼钢铁那会儿,人民的温饱都没解决,就更不要说什么炼钢铁了。我并不是想说什么,玩家们的目的都只有一个,就是玩游戏,至于你怎样玩就是你的高兴和自由了。(记住活在别人眼中是留给傻瓜做的事!)



玩家的可贵在于超越物质享受上的精神追求。可以说,在国内这个基础 = 0 的游戏机电玩业,如果没有玩家的存在和支持,彩火也许正在山中植树。但精神追求千万不要误入歧途,否则将失去辨别是非的能力。多谢韩超朋友向众多玩家提了个醒儿,在向专家学习的同时,要掌握从自己实际情况出发来辨是非的能力。

"批评"之批评

文/上海 黄征羽

看了第四辑《恶魔城系列之二》一文,有些感想,于是有了下面这篇文章。

说实话,读完《恶》后第一感觉是遇到了《大话西游》中的唐僧。纵观全文,提供给读者的信息实在有限,大致有以下几点:1. 想提供给读者游戏以外的东西;2. 斯托克的《Dracula》是一部有影响的吸血鬼小说;3. 新形态吸血鬼小说《夜访吸血鬼》再创该类小说高峰;4. 关于鞭子的长长的几段推论;5. 请看下集。

作者在文中也出现了"在这里简单介绍一下"、"实在离题太远"之类语句(在彩火君的其他文字中也常常见到),大概作者自己在信手写来之余也察觉到有时废话太多,明明简单的一些内容,非要用"因为、所以、然而、但是……"和一大堆定语堆砌出一些长长的句子,往往一段文字就由一到两个这种长句子构成。读者在费力的读完后,仍不知所云或得知"以下才是正文",有点上当的感觉。

再看正文中引用的资料,如"拜伦在 1816 年写下……",及两部此类小说之代表作等等,读者除了得知几个书名外,对小说本身的内容和要表达的思想仍一无所知。不知彩火君本人看过以上这几部小说没有。如果看过,就应该简单介绍一下内容和情节,或代表性人物和写得有特色的地方,即彩火君的读后感,让读者也多少有点了解。如果没看过,那么大可不列出这几个空洞的书名。或许作者要说,我的目的是要让有兴趣的读者自己去找来看。且不说在读者中有多少人会找这几本书,即使有人在对书内容一无所知的情况下费力找到,也有可能因为内容和写作手法平庸,而大叫"彩火误我!"

因此,写评论性文章的作者,不仅要对自己写的东西心中有数,而且要让读者读了你的文章后也心中有数。对于游戏评论来讲,就是要让事实说话,使玩过的人产生共鸣,使未玩过产生兴趣。相信这也是《批评》的精神之所在,否则就有为了写而写,骗稿费之嫌疑。

王骏生同志的文章大受欢迎,不是没有道理的。他不仅敢言,而且言之有物,即使你不同意他的一些观点,也不得不认同他文章的形式。打个比方,正如戈尔在承认竞选失败的演讲中所言:"尽管我坚决不同意最高法院的裁定,但我接受它。"即认同这一制度、这一形式。

阳言:来信中,我最想也最怕的,就来自上海和广州,而此信亦堪称代表。言辞之激烈,着实令我汗颜。记得子夜无意间翻阅此信,顿觉后背一冷,困意全无。彩火自知功底几何,未敢与骏生兄相提并论,多谢黄 sir 提醒。不过本人当时提笔,并未从评论角度出发,而是着眼于回忆和拓展的目的,故在文章的结构和条理上比较松散与随意,造成一些朋友的反感,实在为不才之过。但看到黄 sir 从我续篇中得知 4 点内容,便已感欣慰。同时,希望有更多个黄 sir 来信指责,只要言之有理,于己于人有利即可。但愿来文不要言之过激,令小弟颜面无存。



游戏机价格与汇率

文/北京　苏佳熙

时下，电玩族对主机选择的条件，首先是它的发展趋势，其次就是主机价格。很少有人会在价格浪尖上花钱只买几星期的新鲜。

游戏机价值与实际标价的背离是有经济根源的。国家间为了贸易平衡，会利用变动利率、汇率，和贸易限制等方法。我国保持发展稳定并且利率汇率变化小，采取的是贸易限制的方法。现在，我们要的新主机都是由游戏店XN次从日本背来。甚至，时间一长，新主机有组织的从海上来。曰：(海)水货。

总之，主机的价格与两个因素有关：汇率和利润。

人民币与美元的汇率浮动非常微小，以至与主机的利润和价格浮动比起来可以忽略。因此，日本产的日版主机卖价就直接受美元对日元汇率的影响。而后，推出的日美版主机价值相应无变化，欧版主机的价格就与欧美汇率休戚相关。

DC日版机在发行时定价29800日圆，合2200多人民币，在DC美版未出的这一段时间内，DC在国内的售价可谓神奇。只能看着售价以数百元的跌幅逐月下降。人们都在等待，等待DC梦一般神奇的价格进入玩家的预期价位。终于，美版伴着欧版陆续出现，加上日版DC的定价的大幅下调。DC的平均售价以半年500元的价格一直降到现在。由于在这一年时间内日元的汇率变化较利润变化小得多，所以由这一段时间内，可以掌握并验证主机的利润变化。在一个很不规范的市场中，利润是惊人的，暴利打击着所有真正热爱游戏的玩家。

整套DC全部配置的售价，现在已经很接近日本销售价格了，但应该还有空间。美元对日圆较去年底已升值10%。日本的经济正在失去复苏的动能，日圆在技术面上也是降死争扎。可靠的分析认为日圆在一两个月内将继续贬值10%。这时笔者认为我们真应该感谢朱总理"人民币不能贬值"的决断。

DC的形势如此，我们不难推测PS2，在PS2还存在100%暴利的情况下，作为消费最低层的玩家，笔者认为，万万不可由于一时的冲动，使自己蒙受损失。

PS2是被大多数人认可的最好的主机，在DC的影响下，对价格不作调整的可能性不大。在暑期时，受各方面影响，国内价格的日标在2500人民币。当然有可能更低。

成熟的消费必须要有理论和经验丰富的消费者去完成。通过十余年的历程，我们已有了相当多的经验，当年的"游戏店老鼠"们，现在是否成熟了呢？

少花钱多办事是千年传承的准则。现在游戏机圈子里还是鱼龙混杂了些。虽然苏sir在讲解汇率影响主机价格上不很透彻，会令不少普通玩家一头雾水，但其初衷和思考方法，还是令人敬佩。但苏sir主观臆断成分似乎较重，缺少禁得住拷问的数据支持。而且PS2暑期价格待定，观望者切勿着急，还要做好正版软件的预算。不过，能多几个苏sir这样的"奸"家，还真对我们的市场正规化有好处。



2000年100款最畅销游戏

《批评》第一辑曾介绍过2000年上半年销量前100名的排行情况，这次将整个上一年度(99年12月27日－2000年12月31日)的软件销量前100名刊登出来，供玩家参考。

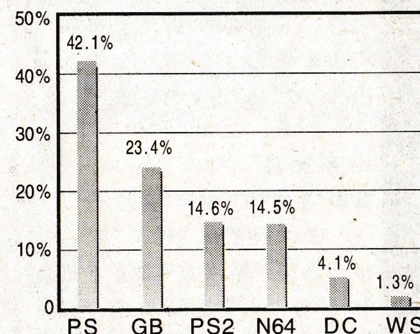
2000年的游戏界发生了许多大事，其中最有影响的莫过于PS2及其游戏大作的相继发售。从下面表格来看，冠军是销量达3，784，682份的ENIX超人气大作《勇者斗恶龙Ⅶ－伊甸的战士们》。包括DQ Ⅶ在内，PS有37款游戏榜上有名。不过在前10位中任天堂的游戏竟然占了7款，其实力不容小视！相反，PS2在前20位中只有4款。虽然主机销量突破400万，但是软件销量疲软的问题开始暴露。预计今年PS2的大作不断推出，值得留意。

名次	机种	游戏名	数量	名次	机种	游戏名	数量
1	PS	勇者斗恶龙7 ドラゴンクエストⅦ～エデンの战士たち	378万	18	DC	生化危机 代号维罗尼卡 バイオハザード CODE: Veronica	40万
2	PS	最终幻想9 ファイナルファンタジーⅨ	265万	19	N63	口袋妖怪竞技场金银 ポケモンスタジアム金银	38万
3	GB	口袋妖怪－金(银) ポケットモンスター金(银)	190万	20	PS2	决战 决战	36万
4	GB	游戏王4 游☆戏☆王デュエルモンスターズ4	166万	21	PS	世界足球－实况胜利11人2000～向U23金牌挑战 ワールドサッカー实况ウイニングイレブン2000	36万
5	GB	口袋妖怪－水晶 ポケットモンスター クリスタルバーズョン	106万	22	N64	马里奥聚会2 マリオパーティ2	36万
6	N64	马里奥网球64 マリオテニス64	73万	23	N63	马里奥故事 マリオストーリー	36万
7	GB	游戏王3 游戏王デュエルモンスターズⅢ三圣战神降临	71万	24	PS	SD高达世代F SDガンダムGGENERATION－F	35万
8	PS	超级机器人大战α スーパーロボット大战α	71万	25	PS2	死或生2 DEAD OR ALIVE2	34万
9	N64	星之卡比64 星のカービイ64	70万	26	PS	龙战士4 ブレスオブファイアⅣうつろわざるもの	33万
10	N64	马里奥聚会3 マリオパーティ3	61万	27	PS	DDR 3 Dance Dance Revolution 3rd MIX	32万
11	PS2	山脊赛车5 リッズレーサーV	61万	28	PS	北欧战神传 ヴァルキリープロファイル	32万
12	N64	赛尔达传说 姆吉拉的假面 ゼルダの传说ムジュラの假面	60万	29	PS	GT赛车2 グランツーリスモ2	31万
13	PS	永恒传说 テイルズオブエターニア	55万	30	PS2	实况职业棒球7 实况パワフルプロ野球7	31万
14	PS	机动战士高达～基连的野望吉昂的系谱 机动战士ガンダムギレンの野望～ジオンの系谱	53万	31	GB	勇者斗恶龙3 ゲームボーイドラゴンクエストⅢそして传说	31万
15	GB	咕噜咕噜卡比 コロコロカービィ	48万	32	PS	放浪冒险谭 ベイグラントストーリー	30万
16	PS2	剧空间职业棒球 剧空间プロ野球 AT THE END OF THE CENTURY	48万	33	PS2	真·三国无双 真·三国无双	30万
17	PS2	铁拳TT 铁拳 TAG TOURNAMENT	45万	34	DC	莎木 一章 横须贺 シェンムー 一章 横须贺	29万

名次	机种	游戏名	数量	名次	机种	游戏名	数量
35	PS	生化危机 武装生存者 バイオハザードガンサバイバー	28万	60	PS	DDR 2 Dance Dance Revolution 2rd ReMIX	19万
36	PS	柏青哥 阿鲁塞王国 4 パチスロ　アルゼ王国 4	28万	61	PS	筋肉番付 1 我是最强男 筋肉番付 vol.1－俺が最强の男だ!－	19万
37	N64	大金刚 64 ドンキーコング 64	27万	62	PS	波波罗斯物语 2 ポポロクロイス物语Ⅱ	18万
38	PS	恐龙危机 2 DINO CRISIS2	27万	63	PS2	全明星摔角联盟 オールスター・プロレスリング	18万
39	WS	最终幻想 ファイナルファンタジー	26万	64	DC	格兰蒂亚 2 グランディアⅡ	18万
40	N64	实况职业棒球 2000 实况パワフルプロ野球 2000	26万	65	PS2	街头霸王 EX3 ストリートファイターEX3	18万
41	PS	实况职业棒球 2000 开幕版 实况パワフルプロ野球 2000 开幕版	26万	66	PS	随身玩伴 追加版 こねこもいっしょ～どこでもいっしょ追加デ	18万
42	GB	瓦里奥世界 3 ワリオランド 3 不思议なオルゴール	25万	67	PS	随身玩伴 どこでもいっしょ	17万
43	PS	柏青哥 阿鲁塞王国 2 パチスロ　アルゼ王国 2	25万	68	PS	实况职业棒球 99 决定版 实况パワフルプロ野球'99 决定版	17万
44	PS2	FIFA 足球－世界冠军赛 FIFA サッカーワールドチャンピオンシップ	25万	69	PS2	实况世界足球 2000 实况ワールドサッカー2000	17万
45	GB	马里奥网球 GB マルオテニス GB	25万	70	PS2	诱爆烟花 FANTAVISION	17万
46	PS	桃太郎电铁 5 桃太郎电铁Ⅴ	24万	71	GB	友情大作战 とっとこハム太郎 ともだち大作战でちゅ	17万
47	N64	不思议的迷宫 风来的西林 2 不思议のダンジョン风来のシレン 2～鬼袭来	23万	72	GB	勇者斗恶龙Ⅰ・Ⅱ ゲームボーイ　ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	17万
48	GB	徽章机器人 3(独角兽) メダロット 3(カブト・クワガタバージョン)	23万	73	GB	卡片英雄 トレード＆バトルカードヒーロー	16万
49	N64	任天堂全明星大乱斗 ニンテンドウオールスター!大乱斗スマッシ	23万	74	PS2	高尔夫天堂 ゴルフパラダイス	16万
50	GB	超能可罗 2 パワプロクンポケット 2	23万	75	GB	真・女神转生 恶魔之子 黑/红之书 真・女神转生デビルチルドレン黑の书/赤の书	16万
51	PS2	保镖 バウンサー	21万	76	PS	冲锋赛车 クラッシュ・バンディクーレーシング	16万
52	WS	数码妖怪冒险 デジモンアドベンチャー～アノードテイマー	21万	77	PS	狂热节拍 5 ビートマニア APPEND 5thMIX	15万
53	PS	我的暑假 ぼくのなつやすみ	20万	78	PS	世界竞技场 4 ワールドスタジアム 4	15万
54	PS2	机动战士高达 机动战士ガンダム	20万	79	PS	大众高尔夫 2 みんなの GOLF2(ザ・ベスト)	15万
55	GB	大金刚 GB ドンキーコング GB ディンキーコング＆ディク	20万	80	PS	游戏王 真数码妖怪 被封印的记忆 游戏王 真デュエルモンスターズ封印されし	14万
56	PS2	装甲核心 2 ARMORED CORE2	20万	81	PS	数码妖怪世界 2 デジモンワールド 2	14万
57	DC	CAPCOM 对 SNK 千年之战 2000 CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	20万	82	N64	兄弟大冒险 バンジョーとカズーイの大冒险 2	14万
58	N64	机器领袖 V2 カスタムロボ V2	20万	83	PS	J 联盟实况胜利 11 人 2000 J リーグ实况ウイニングイレブン 2000	14万
59	PS	女神异闻录 2 罚 ペルソナ 2 罚	20万	84	DC	漫画英雄对 CAPCOM 群雄新纪元 MARVEL VS.CAPCOM 2 New Age of Heroes	14万

名次	机种	游戏名	数量	名次	机种	游戏名	数量
85	PS2	第一神拳 はじめの一步 VICTORIUS BOXERS	14万	93	DC	死或生 2 DEAD OR ALIVE2	12万
86	PS	北斗之拳 世纪末救世主传说 北斗の拳 世纪末救世主传说	14万	94	N64	特制机器人 カスタムロボ	12万
87	PS2	三国志 7 三国志Ⅶ	13万	95	GB	筋肉番付 GB－挑战者是你 筋肉番付 GB～挑战者は君だ!～	12万
88	PS	筋肉番付 2 向新限界挑战 筋肉番付 VOL.2 ～新たなる限界への挑战!	13万	96	PS	洛克人 X5 ロックマン X5	12万
89	PS2	优雅永恒 エヴァーグレイス	13万	97	PS	超时空之钥 クロノ・クロス	12万
90	PS2	狂热鼓手 ドラムマニア(专用コントローラー同捆)	13万	98	DC	世嘉 GT Sega GT Homologation Special	12万
91	GB	樱大战 GB 檄・花组入队! サクラ大战 GB 檄・花组入队!	13万	99	PS2	摩托 GP MotoGP	12万
92	GB	游戏王 GB 游戏王モンスターカプセル GB	12万	100	GB	幻想传说 テイルズオブファンタジア　なりきりダンジ	12万

2000年度各机种游戏市场份额一览表



显然，今年的软件销量前100位中，PS软件的比重是压倒性的，总销量为15，293，275份。任天堂游戏虽然不多，可销量竟然达到了13,767,541份，相比前一年势头不减！

- PS:PLAYSTATION,SONY 32位游戏机
- GB:GAMEBOY,任天堂8位手掌机
- PS2:PLAYSTATION 2,SONY 128位游戏机
- N64:NINTENDO 64,任天堂64位游戏机
- DC:DREAMCAST,SEGA 32位游戏机
- WS:WONDER SWAN,BANDAI 16位手掌机

2000年度各游戏类型发售款数一览

游戏类型	款数	游戏类型	款数
RPG	30	RAC	4
ACT	20	S・RPG	2
SPG	8	TAB	2
A・RPG	5	STG	1
SLG	5	PUZ	1
AVG	4	ETC	13

从游戏类型分析，前100位中RPG游戏占了30款，重头游戏是DQ Ⅶ和FF Ⅸ这种顶级大作。需要注意的是，排行第二的ACT游戏中包括格斗类型的游戏；ETC游戏中则包括卡片、卡牌等所有的另类游戏。

- RPG:角色扮演类
- ACT:动作类
- SPG:体育类
- A・RPG:动作RPG类
- SLG:模拟类
- AVG:冒险类
- RAC:赛车类
- S・RPG:模拟RPG类
- TAB:桌上类
- STG:射击类
- PUZ:解谜类
- ETC:另类

GAME NEWS 备忘录

●"月间大事记"涵括 2000 年 12 月 23 日－2001 年 1 月 31 日的重要业界新闻。

●要点：一、史克威尔大力拓展游戏软件市场，已有 23 款游戏在开发制作中，其中 12 款为全新制作的游戏；二、DC 今年 3 月份全面停产，世嘉步入软件商行列。



今週の注目

週刊ザ・プレイステーション Vol.208 4.AUG 2000

'99年のゲーム業界を振り返る 「2000CESAゲーム白書」に見るゲーム市場

ハードウェア国内出荷の推移

ハードとソフトの総出荷金額の推移

100万本以上出荷のミリオンセラー

「CESAゲーム白書」の入手方法

★ 2000 年

★ 12 月 23 日
"最终幻想 10"发布

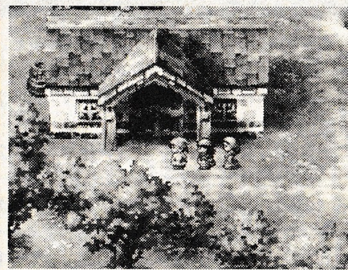
在日本集英社主办的游戏、漫画、卡通祭典"JUMP Festival 2001"中，史克威尔的展区可谓最为抢眼，因为 FF 系列的最新作"最终幻想 10"终于在本届展会中与玩家见面了。虽然史克威尔在展会上只放映了一段不足 30 秒钟的演示画面，但是仍旧给大家留下了深刻的印象。借助 PS2 的强大机能，其逼真的画面效果和流畅的镜头转接令与会人士赞叹不已。

★ 12 月 25 日
欧洲 XBOX 延期发售

由于出货量不足，微软表示原计划于今年秋季全球发售的 XBOX 主机只能保证在日本和北美如期发售，欧洲地区可能会推迟至 2002 年 1 月～3 月。微软同时称，届时日本和北美地区的 XBOX 供货将相当充足，绝不会出现主机供货不足的现象。

★ 12 月 26 日
日本"多媒体艺术奖"揭晓

日本"多媒体艺术奖"在 12 月 26 日发表，结果大奖被正在热卖中的"勇者斗恶龙Ⅶ"夺走，DC 大作"莎木 一章・横须贺"荣获优秀奖。获奖作品的展示及颁奖仪式将在 2001 年 3 月举行。



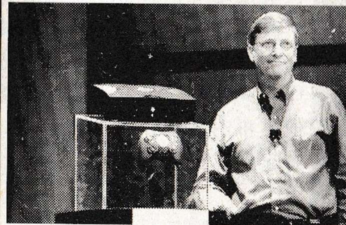
↑去年游戏软件销量第一的"DQ7"。

★ 2001 年

★ 1 月 5 日
"勇者斗恶龙 7"的出货量突破 400 万份

ENIX 表示，到 1 月 5 日 PS 大作"勇者斗恶龙 7"的出货量已突破 400 万份，成为日本国内出货量最大的 PS 软件。

★ 1 月 7 日
微软新主机 XBOX 外型曝光



在全世界最大的消费性电子商品展（CES）开幕当天，微软董事长比尔・盖茨正式公布了 XBOX 的真貌，同时也邀请了 WWF 中著名摔角选手进行现场讲解。在 CES 开幕日，比尔・盖茨亲自主持了 XBOX 的说明会，表示 XBOX 是几个月来集众多工作人员、玩家意见所归纳的最终结果，也是电视游戏机的里程碑。据说，XBOX 的主机外观经过了 100 多次修改，由 120 个家庭、大约 5000 名玩家评估后才最终确定。

★ 1 月 9 日
GBC MP3 播放器登场

在 CES 大展中，任天堂公布了可以用 GBC 播放 MP3 音乐的外设，这种名为 SONGPRO 的播放器售价定为 129.99 美元。不过业内人士普遍认为这种播放器的前景并不太乐观，因为一般的 MP3 播放器在北美的售价还不足 110 美元！

★ 1 月 16 日
GBA 主机颜色发布

任天堂宣布，在 3 月 21 日发售的 GBA 主机有 3 种颜色，分别是深紫色、纯白和兰色半透明。价格统一为 9800 日元。与主机同时发售还有专用连接线（1400 日元）、充电器(3500 日元)。



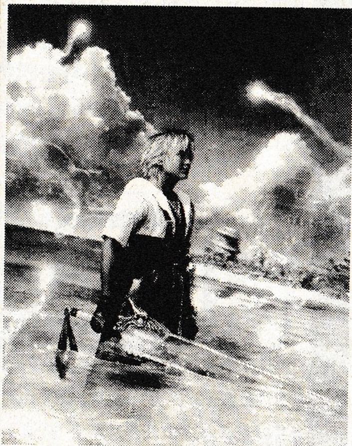
★ 1 月 22 日
"莎木 2"发布

1 月 20 日，在东京举办的"莎木 THE MOVE"发表会上铃木裕公布了"莎木 2"的最新情报。

★ 1 月 22 日
史克威尔大力拓展游戏软件市场

据史克威尔在今天召开的股东大会上公布的消息，目前史克威尔有 23 款游戏正在开发中，其中 12 款为全新制作的游戏，11 款为以往名作的加强版，包括在 PS 上推出的"FF 7、8、9"将被重新制

作到 PS2 上。史克威尔也有在 GBA 上开发游戏的意向，如果任天堂同意，"FF4、5、6"将在 GBA 推出。与此同时，史克威尔与哥伦比亚影业合作开发的 CG 电影"Final Fantasy：The Spirits Within"也有了确切的上映日期。这部电影总共耗资 1.37 亿美金，以夺取奥斯卡最佳视觉技术奖项为最终目标。上映日期暂定为北美地区 7 月 13 日、



日本地区 9 月～10 月。除了这次的"最终幻想 电影版"外，史克威尔未来还计划开发类似的 CG 电影，但是由于 CG 电影耗资庞大，下一部电影将 100% 接受外来投资，而不再沿用这次的共同投资方式。

★ **1 月 24 日**

日本各大媒体报道世嘉转型为软件商的传闻

1 月 24 日，日本各大媒体以大篇幅报道了（包含 NHK、朝日新闻、读卖新闻、经济新闻、每日新闻）世嘉公司将今年 3 月停产 DC 主机，并转型成软件开发商的消息。其中日本经济新闻的报道最为详尽，日经记者称：世嘉因为不堪连年财务赤字，将自今年 3 月起全面停产目前所有家用主机硬件，DC 主机继续清完存货，并且可能为 PS2、GBA 等家用主机开发游戏，以此迈出转型为软件商的第一步。正当玩家满头雾水、不明就里之时，日本世嘉终于发表了官方声明，表示世嘉仍将继续投注 DC 事业的发展，但该声明用词含糊不清，并未对世嘉加盟其他主机的传闻作出明确解释，没有起到拨云见日之效。

★ **1 月 31 日**

DC 将在 3 月停产，世嘉步入软件商行列

面对 DC 主机低迷的销售情况、及连续 4 年的财政赤字，曾经如日中天的世嘉帝星终于陨落了。1 月 31 日，世嘉在"机构革新发表会"上宣布，面市仅两年的家用游戏机 DC，将在今 3 月全面停产，世嘉从此走向软件开发商及网络开发商的行列。



『游戏批评』编辑方针

批评的首要前提就是公正，
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度，历史的眼光去评论游戏业和游戏软件，
它不会有地域种族文化的偏见，因为游戏是人类的天性，
是属于全世界的。

- 本书不刊登广告，与各游戏厂商保持适当的距离，不会无原则地"吹捧"某个游戏厂商和游戏软件。
- 一个游戏软件既是一件"商品"，又是一件"作品"，我们更应该站在"作品"的角度去评论它。
- 游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣，而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。
- 文章当中要避免恶意攻击和嘲讽，应从建设性的角度做出评论。
- 作者对于提出评论的游戏，就其自身价值应做到心中有数。
- 作者，编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

我们在工作中有些地方可能做的不够周到，
还请谅解。对于以上规定我们会努力做到最好。
为了游戏文化的健康发展，
《游戏批评》一定会加倍努力。

《游戏批评》编辑部

月刊 游戏批评

第四、第五辑 **要目**

第 5 辑 1月5日出版

大特辑:所有问题都游戏扛?!

大特辑:艺术化之于电子游戏

第 4 辑 12月5日出版

大特辑:但愿乌鸦不再叫——我看中国游戏业

大特辑:太正风情记(下)

每月 5 日出版
定价:6.50 元

邮购注意
①《游戏批评》第一辑全部售完,请勿邮购。
②《游戏批评》第二、三、四、五、六辑,接受邮购。
③邮购地址:北京 6129 信箱发行部
邮编 100061　电话 67152757

※《游戏批评》由《游戏批评》编辑部编辑,联系电话(010)67184354,《电子游戏软件》杂志社发行,版权为北京次世代科技发展有限公司所有。

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



感谢名单

佛爷

敖厂长

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

王修泽

梦楠

次世代丛书

永久保存版

2000

1—4辑

32BIT GAME